STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

KING'S BOUNTY: WARRIORS OF THE NORTH

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

EXKLUZÍV ELŐZETES ÉS INTERJÚ

THE CREW

KIPRÓBÁLTUK AZ AUTÓS JÁTÉKOK KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓJÁNAK ELSŐ KÉPVISELŐJÉT!

BATMAN: ARKHAM KNIGHT ELŐZETES

TITANFALL TESZT

DIABLO III: REAPER OF SOULS TESZT

1995 Ft
6,99 EUR
PC Guru 2014. 04.

BÁTRAKÉ A NICKELODEON!

ÚJ KUNG FU PANDA EPIZÓDOK

/NICKELODEONHUNGARY

KUNG FU PANDA
LEGENDS OF AWESOMENESS

ÁPRILIS 28. – MÁJUS 6.
HÉTKÖZNAPONKÉNT 18:00

nickelodeon™

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

■ BATMAN (MEGINT) VISSZATÉR!
■ BEJÁRATTUK A THE CREW-T!

Világjárás, különszám, no meg a vikingek!

Habár sosem unatkozunk a PC Guru magazin készítése közben, a márciusi hónap még a megszokottnál is sűrűbb volt, és kész csoda, hogy a mostani szám elkészült időben. Hogy pontosan mivel töltöttük az elmúlt négy hetet? Egyrészt itt van ez a magazin, amit a kezedben tartasz, melynek elkészítéséhez kétszer is külföldre utaztunk, ami azért nem ötperces móka. Jómagam Londonba látogattam, hogy leessen az állam az idén év végén érkező Batman: Arkham Knighttól (grandiózus előzetesünket a 28. oldalon találod), wilson pedig Párizsba repült, hogy a szerelem városában vessen egy pillantást a The Crew című autós játékra. És hogy ő szerelembe esett-e a készülő programmal? Azt megtudhatjátok a 18. oldalon kezdődő előzeteséből!

Ha pedig már összejött két ilyen exkluzív beszámoló, akkor úgy döntöttünk, hogy megadjuk a módját, és az áprilisi PC Gurut is két különböző borítóval küldjük az újságárusokhoz. Az egyik verzión természetesen maga Batman díszeleg, míg a másikon a The Crew vezethető verdái közül fedezhettek fel párat. Talán mondanom sem kell, hogy a legnagyobb PC Guru fanatikusok le fogják vadászni mindkettőt, akárcsak a tavalyi Joker/Edward Kenway variációk esetében!

Visszatérve a rengeteg elfoglaltsághoz, nem csak utazgattunk márciusban, de összedobtunk egy skylanderes különszámot (lásd a 49. oldalon), illetve a csapat jelentős része azon szorgoskodott, hogy minél előbb kész lehessen a régóta várt PC Guru Webshop. Azt ugyan nem tudom megígérni, hogy a lap megjelenésekor már működőképes lesz a rendszer, de mindenképpen érdemes sűrűn csekkolni a PC Guru Online-t, mert már csak egy parasztbajszál választ el minket attól, hogy átnyújtsuk nektek az online boltunkat!

Végezetül ejtsünk néhány szót az aktuális teljes játékunkról, ez pedig a nem is olyan régen feltámasztott King's Bounty széria legutóbbi része, a Warriors of the North, ami kiváló szórakozás lehet még azok számára is, akik csak néhanapján ülnek le stratégiákkal játszani. Ha szereted a Heroes of Might & Magic-sorozatot, akkor ez a játék sem okoz majd csalódást, hiszen addiktív játékmenet és rengeteg kihívás vár rád a viking harcosok terelgetése közben. Ha pedig beleunnál a felfedezésbe és a csatározásba, akkor még mindig ott a magazin, tele érdekesebbnél érdekesebb tartalommal. Olvassatok el mindent, és ahogy mindig, úgy most is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

Batman: Arkham Knight

Londonba utaztunk, és megnéztük az Arkham Knight első demóját. Előzetes 8 oldalon!

A HÓNAP TESZTJE

Diablo III: Reaper of Souls

Tényleg jobb lett a Diablo III az új kiegészítőtől? Hatoldalas tesztünkből kiderül!

A HÓNAP ELŐZETESE

The Crew

Párizsban jártunk, autós játékot láttunk. 4 oldalas előzetes + interjú a The Crew alkotóival.

Hónapról hónapra bombáznak minket az olvasók a legvadabb ötletekkel, hogy mi legyen a következő teljes játék. Ennek kapcsán viszont felmerül a kérdés, hogy szerinted melyik lenne a legideálisabb program a PC Guru DVD-mellékletére?

Bate

Én továbbmegyek: egy köteg húszezrest pakolnék a Guru mellé, vagy egy komplett PC-t, minimum 2 Titan VGA-val, 32 GB RAM-mal, és kilencvennyolcmagos CPU-val. Játék emellé már nem járna, de legalább senki nem panaszkodhatna, hogy nem futnak a gépén az új programok...

Miguel

Egy olyan program kellene ide, ami pár kérdés megválaszolása után feltelepíti a gépre az olvasó kedvenc játékát, ingyen. Bedöntenénk a játékipart, sok ezer embert, sőt családot vinnénk csődbe, de megérné. Persze még így is lennének elégedetlenek.

Chris

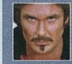
Hogyhogy mi, hát a Battlefield 5! Tudom, hogy még nincs kész, meg egy kicsit megdrágítaná a lapot a beszerzése; de szerintem az olvasók nagyon örülnének neki. Szerintem írok is egy „Dear DICE" levelet tüstént. Ha pedig nem akarnák odaadni, akkor duzzogva elfogadom a Doom 4-et is.

JohnBart

Méltatlanul ritkán jutnak fel minőségi szimulátorok a korongra, szóval kézenfekvő lenne ráfeküdni erre a vonalra. Elvégre valljuk be: igen nagy fegyvertény lenne viszontlátni a gurus DVD-n a Surgeon Simulatort, vagy épp a Euro Truck Simulator 2-t.

Chocho

Én a GTA 5-öt pakolnám a PC Guru Online DVD-mellékletére, beépített, házilag megírt Xbox 360-emulátorral, ami még egy Pentium 2-őn is kiválóan futtatná a játékot. Nem is értem, eddig miért nem csináltuk ezt, szerintem ez az évtrillimillimod ötlete! Ugye, Bate?



wilson

Egy olyan FPS, melyben rengeteg a szerepjáték- elem, lehet benne autót és repülőt vezetni, focizni, a távolból seregeket irányítani és egységeket gyártani, nézzen ki úgy, mint a csutkára húzott Crysis 4, de fusson el egy Pentium 2-esen is, és adjon ingyen Steam-kulcsokat.

Midnite

A legvonzóbb játékmelléklet az, amihez más módon képtelenség hozzájutni. A feladatunk tehát: elutazni a jövőbe, és a jelenben még ki sem adott címeket hozni az olvasóknak. Már csak az eljövendő Final Fantasy részek is 2-3 évre biztosítanák a havi mellékletet.

Mo

A legideálisabb játék? Szerintem fejleszteni kellene egy olyat, aminek egyetlen fő küldetése az lenne, hogy készíts több DayZ-videót, mint Bate. A Flappy Bird simán elbújhatna mellette a nehézségi faktor tekintetében, az egyszer biztos.

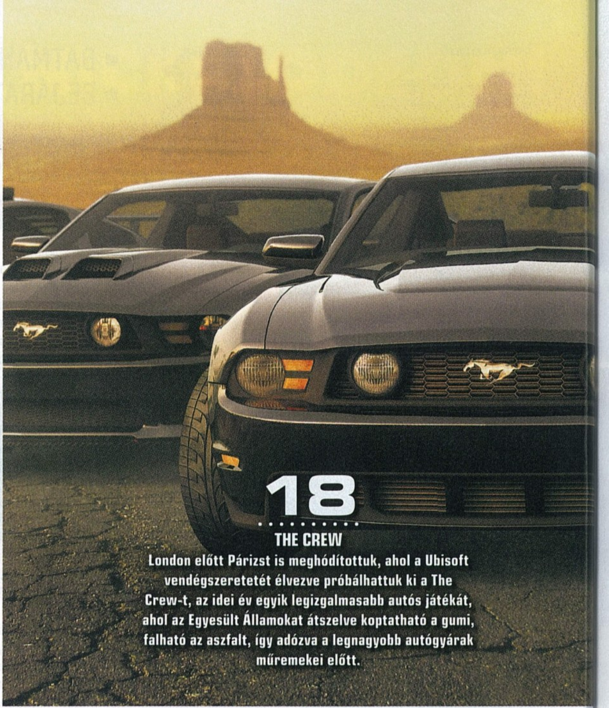
Lor

Én a Game Dev Tycoont adnám a magazin mellé, hogy az olvasók lefejleszthessék maguknak azt, amit akarnak. Nekik úgyse jó soha semmi. Legalább szívnának kicsit a büdzsével, átkoznák a piacot, mind emellett nagyon jól szórakoznának, mert amúgy zseniális játék.

Mahmud

Természetesen a GTA V, még a PC-s megjelenés előtt, exkluzívan, csak nálunk, csak most. Persze mindenkinek ezzel sem lehet a kedvére tenni, ezért azt javaslom, írjunk ki egy szavazást (az ebben a hónapban úgyis trendi dolog), hátha nagyobb az igény a Half Life 3-ra.

28
BATMAN: ARKHAM KNIGHT
Londonban jártunk, hogy a világsajtóval egy időben nézzük meg a Rocksteady búcsúlevelét, amellyel a Batman: Arkham-sorozat történetét igyekeznek lezárni. A feladatra természetesen Bate vállalkozott, aki nyolc oldalon át mesél arról, miért ez lesz a legjobb Batman-játék!



18
THE CREW
London előtt Párizst is meghódítottuk, ahol a Ubisoft vendégszeretetét élvezve próbálhattuk ki a The Crew-t, az idei év egyik legizgalmasabb autós játékát, ahol az Egyesült Államokat átszelve koptatható a gumi, falható az aszfalt, így adózva a legnagyobb autógyárak műremekei előtt.

Tartalom

ELŐZETES

008 Indie-hírek
010 Full Bore
011 Loading Human
012 Grim Dawn
016 Frozen Endzone
018 The Crew
024 Interstellar Marines
026 Watch Dogs
028 Batman: Arkham Knight

TESZT

036 Titanfall
040 Strider
042 Diablo III: Reaper of Souls
048 BioShock Infinite: Burial At Sea – Episode 2
050 Pinball FX2: Football Super League
052 Assassin's Creed Freedom Cry
054 Pinball FX2: PvZ
056 Loadout
058 World of Warplanes
060 SMITE
062 InFamous: Second Son
064 Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
066 World of Tanks Xbox 360 Edition
068 Mobiljátékok

HARDVER

082 Hardverhírek
084 Shuttle SZ87R6 barebone
085 Logitech G510S Gaming Keyboard
086 Speedlink Jugger 2.1 Subwoofer System
087 Hardverbemutató
088 Dell UP2414Q
090 Guru ÁlomPC
092 Hardvermentőöv

ROVATOK

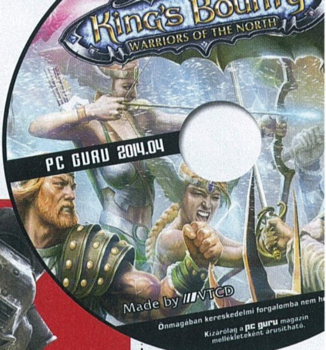
070 Második kör: Warframe
072 DayZ rovat
074 Dot-A-lapok
076 Top 5 legjobb vétel
077 Nosztalguru
078 Gondolatébresztő
080 Játékmentőöv
094 Levrov
096 Egy kis közösségi élet

42
DIABLO III: REAPER OF SOULS
A döcögős start után egy nagy patch és némi türelem kellett a dolgok stabilizálásához, de megérte: itt a Diablo III első kiegészítője!

58
WORLD OF WARPLANES
A földi csaták után az egeket is meghódítja a Wargaming: teszteltük az MMO-istálló új darabját, ahol a második világháború légi csatái elevenednek meg.

DVD-TARTALOM

A családi ezüst tolvaja és az északi uralkodók

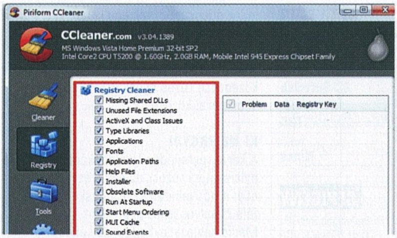


PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Szerencsére ebben a hónapban sem maradtok le kedvenc videotesztjeitekről, hiszen PCG Live rovatunkba öt nagyszerű bemutatót pakoltunk fel, melyeket most is szeretett szerkesztőitek kommentáltak. Lelkeket mentettünk a Diablo III legújabb kiegészítőjében, mindent apró cafatokra szeltünk az MGR: Revengeance-ben, jókat röhögtünk a South Park játékon, kanalakat és egyéb családi ezüstöt lopkodtunk az új Thiefben, és óriásrobotokkal küzdöttünk a Titanfallban.

JÁTÉKVIDEÓK — ELŐZETESEK

DVD-mellékletünk Videók könyvtárát érdemes megnyitni áprilisban is, hiszen ismét olyan nagyfelbontású előzetesekkel várunk ott benneteket, melyeket vétek lenne kihagyni! Ha csak pár videó megnézésére van időtök, akkor semmiképpen ne szalasszátok el a borítónk alaptémájaként is szolgáló új Batman-játék eszméletlenül hangulatos CG előzetesét, illetve kattintsatok egyet a Battlefield 4: Naval Strike trailerre is, amiben ismét tetőfokára hág az akció, repül az ólom, szakad az acél, vagyis dúl a háború!



TURKÁLÓ — CCLEANER

Felhasználói programokat rejtő Turkáló rovatunkat áprilisban is felfrissítettük új verziószámú szoftverekkel, így a gépetek megfelelő kondícióban tarthatjátok. Ehhez több hasznos programot találtok DVD-mellékletünkön, köztünk például a CCleaner nevű roppant egyszerű, kisméretű progit, ami végigpásztázza számítógépetek merevlemezét és rendszerleíró adatbázisát, majd kipucolja onnan a felesleges szemetet. Ezzel esetenként rengeteg helyet szabadíthattok fel, plusz gyorsíthatjátok a rendszer működését is.

INGYENES JÁTÉK — A TALE OF TWO KINGDOMS

A Tale of Two Kingdomsban egy kedves kis történetet vár a bátor kalandorokra, ami a számítógépes játékok hőskorába repíti vissza a nosztalgiát kedvelőket. A program ugyanis egy klasszikus point 'n' click kalandjáték, így játékmenete valószínűleg ismerős lesz azok számára, akik olyan LucasArts játékokon nevelkedtek, mint a Full Throttle, a The Dig, vagy a Maniac Mansion. Érdekesség, hogy bár nem mai darabról van szó, a játéknak öt különféle befejezése van, a történet pedig rengeteg mellékküldetéssel lett megfűszerezve.

ÍZELÍTŐ

Remek olvasnivalóval megtöltött magazinunk mellé ezúttal is csomagoltunk egy színes kis korongot, amin 8,4 gigabyte-nyi digitális szórakoztató anyag terül el. A lista első és legfontosabb darabja természetesen steames teljes játékunk, ami a DVD-mellékletünk közel felét foglalja el. A King's Bounty: Warriors of the North mellett igyekeztünk hasznosan kitölteni a megmaradt helyet, így került a lemezre öt nagyszerű videoteszt, köztünk a magazinunkban is tesztelt Diablo III kiegészítőről és a Titanfallról. Ezenfelül filmelőzetesekkel, játékvideókkal is várunk benneteket. Háttérkép és turkáló rovatunk is frissített tartalommal vár rátok, ne hagyjátok őket parlagon, kattintsatok a telepítés gombra!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

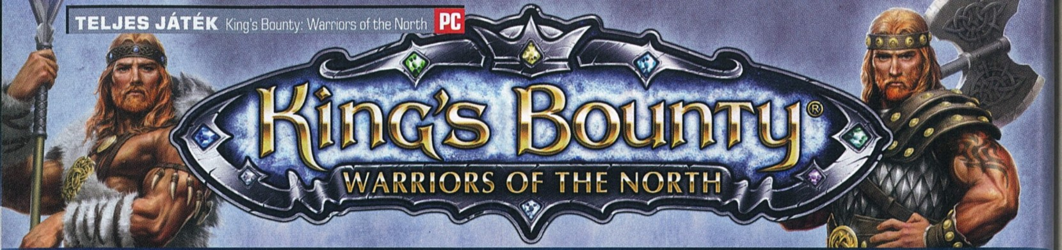
Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 9HWN26R6

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 7**-es verzióját. A jelen számunkban található kód **2014. június 1-ig** érvényes.



[IRTA TIKA] ÚGY ALAKULT, HOGY AZ E HAVI DVD-MELLÉKLETHEZ NEKEM KELL NÉMI NYÁLELVÁLASZTÁST INDUKÁLNOM, AMI A 2008-BAN MEGREM(A)EKELT KING'S BOUNTY SZÉRIA ESETÉBEN NEM ÉPPEN NEHÉZ FELADAT. EZ UGYANIS A MŰFAJ NON PLUS ULTRÁJA; CÍMSZAVAKBAN: KALAND, HEXÁS CSATARENDSZER ÉS EGY REMEK MESE VÁR RÁTOK.

A Warriors of the Northról elsőként azt érdemes tudni, hogy ez a legutóbbi epizód a King's Bounty-sagában, és a 2012-es debütálás óta egy fikarcnyit sem kopott meg a bája. Itt is, mint mindig, lóháton vágtázó hősünk bekalandozza a térkép minden zegét-zugát, közben sereget gyűjt, varázstárgyakkal és mágiával vértezi fel magát, hogy a folyamatosan mozgásban lévő gonosz erőknek hexás, körökre osztott csatákban koppintson az orrára.

KIRÁLYI KALANDOK

A történet azonban sosem volt a King's Bounty erős oldala. Igen, megint az egyetemes gonosz tört rá a világra (most épp az élőhalottak), és naná, hogy a legkisebb királyfi indul útnak, csak épp nem hamuban sült pogácsával, hanem hordó sörrel a tarsolyában, merthogy viking a lelkem. Eposzi fordulatokra ne számítson senki, ugyanakkor humorra, tökéletesen adagolt

a harcos, „énekes" lovag (félvarázsló) és a mágus szakmát hivatott fémjelezni, majd irány a..., izé, forduljatok egyből balra (később elmondom miért). A világ szigetekből épül fel, és mi most épp az északi (viking) felét kóstolgatjuk, kezdetben pusztán lóhátról szemlélve a színes, meseszerűen felépített tájat, később azonban hajóra is szert tehetünk, sőt szárnyakra is, így aztán idővel a pálya tényleg minden szegletét tisztára söpörhetjük. Karakterünk valós időben poroszkál, tehát a térképen szétszórt javakért nem muszáj mindig megbirkóznunk, néha

A játék aktiválásához ezúttal is a DVD-tasakra nyomtatott kódra lesz szükségetek, amit a PGO-n tudtok beváltani!

és kivitelezett mellékszálakra, zseniális szereplőkre igen. Bármily sötét is a világ, mindig van valaki, aki csak egy kis sózott heringre vágyik, de egy zombivá lett asszony segélykéréséből, vagy a cetvadász kabalakabátjának visszaszerzéséből is remek kaland keveredik. Lépten-nyomon olyan figurákba botlunk, akikkel még Csernus doktor sem tudna mit kezdeni – ki hinné például, hogy egy ork legfőbb vágya a kalózélet, ám e zártkörű klubba csak akkor léphet be, ha szert tesz egy papagájra...

SZÁRNYAS LÓ, VALKŰRÖK, MIEGYMÁS...

Olaf, zúzmarás szakállú hőszunk induláskor a viking, skald, soothsayer készletből specializálódhat, amely sorrendben

egy ügyes kis csapdával kicselezhetjük a közelben kóricáló seregeket. Ám amint csatára kerül a sor, máris vándorlunk a körökre osztott felületre, ami lényegében a HoMM nagytestvére. Itt a lényeinkkel és a varázslatokkal taktikázva dől el, hogy ki a tökösebb hatszögletű vitéz, és még a viking éra valkűrjei is hozzáteszik a magukét. A szférák legszebb amazonjai időről

A sereg istápolása, a hátterország gondozása és a diplomácia legalább annyira fontos feladat egy uralkodó számára, mint a harcokban való részvétel

ADATOK

KIADÓ
1C Company

FEJLESZTŐ
1C-Softclub

MŰFAJ
TBS

MULTI
Nincs

GÉPIGÉNY

Egymagos 2,6 GHz CPU, 128 MB VGA (nVidia GeForce 6600), 1 GB RAM, 8 GB HDD

INFO

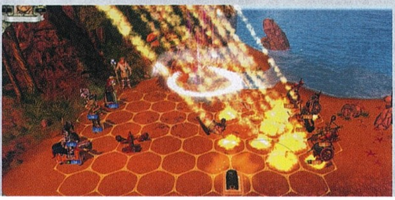
A legutóbbi King's Bounty-epizód 2012. október 26-án jelent meg PC-re.

időre odacsaphatnak egy keményet, mi pedig keresgélhetjük az állunkat, mert látványnak sem utolsó, ahogy egy lenge ruházatú hölgyemény vakító villódzás közepette tüzes nyilakat terít szét az ellen sorai között.

KI NE HAGYD!

A karakterfejlődés tulajdonképpen jottányit sem változott az első rész, a Legend óta; a hős minden szintlépéskor háromféle rúnát oszthat el a Might, Mind és Magic táblázatokba foglalt képességekre, s hogy miből mennyit, az a viking, skald, soothsayer beállítottságtól függ, a már kifejlesztett mágiaféléknek megfelelő varázstekercseket pedig rögtön be is jegyezheti a könyvébe. Haszontalan vagy felesleges fejlesztés nincs, ugyanakkor vannak könnyebben járható utak, de ezekről majd a tippek részben írok bővebben. A seregbe toborozható lények nyolc faj cirka 110 példányát ölelik fel, parasztlegényektől a sárkányokig, de nyilván az itt bemutatkozó viking harcosok lesznek számunkra érdekesek. A kultúrkör a parittyástól a tankig (jarl) tartó kottát követi, de a berserker például a nevével fémjelzett képességgel akkorát üt, hogy ihaj, és a soothsayert is becsüljétek meg, mert az elmetrükkje fenomenális. Lényegében ez egy remek induló kaszt, bár a végjátékra nyilván lesznek jobbak. Maradva a számoknál: százötvennél több küldetés, legalább 40 órányi játékidő, több száz begyűjthető relikvia, és mai szemmel nézve is kifejezetten alacsony gépigény – ez mind-mind remek indok, hogy belevágjatok a játékba. Végezetül egy apró jó tanács: tessék néha felpillantani az órára, mert addiktív a cucc, és könnyen rátok világosodik!

Egy ork, egy sárkány és egy erdész kinézetű fickó: ez aztán a multikulturális csapat!



HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

MERRE INDULJAK? ÉS MIÉRT BALRA?

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

Friss játékosként sok hajszálat megspórolsz, ha az Easy nehézségi fokot és a Soothsayer osztályt választod, no meg az F5-tel közelebbi barátságot kötsz (gyorsmentés). A történet kezdetén a kapuban álló Guttorm nevű sörvedelő (amúgy kifinomult ízlésű, csakis a jól bejáratott ivótülkéből kortyolgató) vikingtől kérd ki a tutorial lehetőségét; jól jön az a kis plusz XP és pénz. És ezután irány balra, ugyanis Runolv és a Snorri-Dorri küldetés (Quarelling Friends – remélem, nem felejtetted el felvenni a kezdőhelyszínen!) megoldása is arra lesz. Ezt az ösvényt vasald tisztára. A hegyekbe még ne menj fel, és természetesen a várban és a környező épületekben toborozható lényekből a maximális létszám legyen nálad. Az alaptaktika csupán annyi, hogy a Mage ágon fejlődj, minden rubrikát (na jó, az Alchemy, Transmute és a Creation kezdetben kihagyható) kitöltesz, hogy minél előbb leérj az olyan jóságokhoz, mint a Higher Magic (korönként két varázslat) és Destruction (az első szinten már 30%-kal erősíti a támadómágiát!). A könyvet ne firkáld tele, amíg az iménti célt el nem érted, max. egy 5 manapontos lövedék (pl. Magic Missile) és egy 10 pontos területsebző a kötelező. Én az Avenging Angels is betettem, mert egy ütésálló egységgel kombinálva (pl. jarl), ezt ki lehet tenni a pálya közepére csalinak. Fontos, hogy az apádtól kapott amulettből előhívható rage alapú képesség (pl. Viking Vortex, azaz parasztlengő) minden körben használva legyen – tápold csak szorgalmasan!

A PIROS SZMÖTYI FONTOS!

A rage alapú képességek csatát döntenek, ez gyakorlatilag egy extra tömegpusztító varázslat minden körben, csak úgy kell megérkezni a csatákba, hogy legyen hozzá nafta. Így az előző ütközet utolsó köreiben a kivégzési fázisoknál már ne használd el, és rögtön irány a következő harc!

KELL A SPELL!

A varázslatok véletlenszerűen vannak kiosztva az NPC-k boltjaiban és a térképen, ezért is ne fejleszd feljebb addig a mágiaosztályokat, amíg nincs meg az indulókészlet. Ha lehetőség van rá, én a Rune-t javaslom, Magic Missile/Winter Dance/Ice Snake trióval már oda lehet csapni.

MINDIG LEGYÉL FELRÚNÁZVA!

Csatában a jobb alsó panelen bekapcsolható rúnákat láthatsz az egységek képességei felett, és bár ezekből csak korlátozott számút használhatsz fel, de pl. a Luck megnöveli az esélyét, hogy az adott lényed kétszer is léphessen egy körben, így ezeket is tessék aktiválni minden ütközetben!

A NŐKNEK MINDIG KELL VALAMI!

A nem használt varázstárgyakat ajándékozd a valkűröknek, akik a 4. szintig fejlődhetnek (1-2-4 darabot kell felajánlani, jobb egérgomb a tárgyon és Donate...), majd amelyik hölgynél eléred ezt a szintet, rögtön beszélj vele, és kapsz egy küldetést az ötödik, azaz legmagasabb fokozathoz.

ALAPOK ROXFORTI FIÚKNAK

A varázslókarakter serege mindig kisebb, mint egy harcosé (kevesebb a leadership), ezért alaposan nézd meg, hogy milyen ellenfélre kattintasz, a Deadly kategóriát például már ne feszegesd. A játék úgy van felépítve, hogy minden morzsányi XP kell a továbbjutáshoz, tehát a szigeteket söpörd tisztára, és minden küldetést végy fel, végezz ki, mielőtt új területre mennél. A csatákban a védekezésre koncentrálj, az első körben a közelharci egységeket a Wait funkcióval rendeld a sor végére, a varázslataid, a rage képesség és az íjász típusú harcosok mind-mind az ellenfél íjászait és varázslóit célozzák. A Wait funkció azért kell, mert például a csontik egyből az arcvonalba tudnak teleportálni, és ezeket így lezúzhatod a kör végén. Mágus karakterrel minden körben kötelező varázsolni, a mana olcsóbb, mint a katonák. A vikingek a havas tájra +50% védelmet kapnak, tehát kezdetben kár felhígítani a sereget, viszont az Assassin Backstab képessége és a sarki macik már megérik a váltást. Act 2-ben a Human fajnál a Rune Mage Phantom varázslata és a Paladin kombó még jobb lesz.

AZ ŐRJÖNGŐ ÖTÖS, AVAGY A VALKŰRÖK TÁNCA

Christa the Stunning: A fősodor visz el hozzá, a Temple of the Sun romjain álldogál (Vestlig). A csataképessége, hogy egy kupac pénzt dob a kiválasztott mezőre, és aki felveszi, pórul jár. Anyagias teremtés, mert a 4. szint után 1.000.000 aranyat kér az utolsó szintlépéshez.

Gudrida the Fierce: Fastland szigetén, a magas hegyek egyikén találod, egy maszk darabjait kell összegyűjteni a csatlakozáshoz, a támadása tüzes pengéket szór a kiválasztott területre. Az 5. szinthez a viking szigeteken kóborló tíz ork sereget tessék bedarálni.

Hilda the Warrior: Isterreng jobb felső sarkában tanyázik, egyetlen kérése van: Gudrida legyen velünk, és ő is beáll a kompániába. A specialitását a villámszerű nyilak jelentik, melyeket véletlenszerűen lő az ellenség közé. Az utolsó szintlépéséhez szükséges feladat egy sárkány, Merlassar megölése.

Regina the Stone: Yerlon Watelandban, az erdős terület közepén sebesülten várja, hogy egy helyi vámpírlordot legyőzve meggyógyítsd. Hálája jeléül lávagólemet tud megidézni a csatatéren. A befejező szintlépéshez tíz darab 5-ös szintű lényt vásárolj össze (pl. Orc Chieftain).

Mista Cloud: A Guilforddal lezajló első összecsapás után jelenik meg. Támadása egy elektromos gömb, amely néhány körig villámokat szór. Nála az 5. szint kicsit macerásabb, Tyr pajzsát (Isterreng) és páncélját (Riftlands) kéri.

A BALTA IS VISSZARÚGHAT

Awards címszó alatt a karakterpanelen bizonyos teljesítményekért komoly jutalmat kapsz, például a veszteség nélkül végigvitt csatákért +leadership jár (nő a seregbe toborozható lények száma), érdemes gyúrni rá. A tárgyak között pedig sok a fejleszthető, amelyeket egy komoly csata keretében húzhatsz fel (jobb klikk a tárgyon, és Upgrade) – jelzem, némelyik felszerelésnek morálja is van, ami a használattól megzuhan, és ezt megint csak egy gigászi ütközetben kell helyre rakni.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, tavasztól kezdve megváltozott a kódok beváltásának menete: **a DVD tasakra nyomtatott kódsort nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a DVD-tasakjára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiket a levrov@pcguru.hu címen!

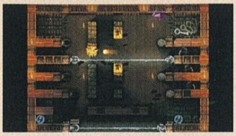
A Papers, Please az idei IGF nagy győztese!

http://igf.com/

Március 17-21. között zajlott San Franciscóban az idei, szám szerint 16. **Independent Games Festival**, azaz az IGF, ahol ismét díjazták az indie játékfejlesztés műremekeit. A Seumas McNally nagydíjat és a vele járó 30 ezer dollárt a **Papers, Please** nyerte el – gondolom, aki ismeri, elégedetten bólint a döntésre, hiszen egy valóban minden elemében kimagasló alkotásról van szó. **Lucas Pope** játéka ráadásul még két kategóriában győzött: a legjobb narratíva és a legjobb tervezés terén. Másik kedvencünk, a Gorogoa a legjobb vizuális művészet díját söpörte be, míg a legjobb hang kitüntető címét a Simogo mobilplatformokra megjelent szürreális thrillere, a DEVICE 6 vitte el. Az elvont, nem konvencionális műveket elismerő Nuovo Award ezúttal a Tale of Tales kezébe került a Luxuria Superbia című játékukért, míg a legjobb, diákok által írt alkotásnak a Risk of Rain bizonyult, amelyet a Washingtoni Egyetemen alakult Hopoo Games készített. A közönségdíjat viszont a Stanley Parable söpörte be – hiába no, az ezerfejű cézár néha külön utakon jár.

A Double Fine is kiadó lett

http://www.doublefine.com/



Úgy tűnik, valóban „összezárt" az indie szféra, hiszen Tim Schafer stúdiója, a **Double Fine** is bejelentette, hogy ezentúl kiadással is foglalkozik, sőt afféle inkubátori szerepet is betölt, ugyanis nemcsak független játékok marketingjét és kiadását vállalja fel, hanem munkateret is biztosít a szárnypróbálgató gárdák számára. Az első ilyen együttműködés ráadásul már le is zajlott: a Double Fine Productions segítette piacra az Escape Goat második részét. A MagicalTimeBean „csapata", azaz Ian Stocker (a Waking Mars mögött álló Randy O'Connor grafikus segítségével) ráadásul a DF San Franciscó-i irodájában fejezhette be a munkát az ott tartott, egy hónapon át zajló Indie Omega Jam keretében. Ez a rendezvény (http://omegajam.com/) egy alkotótábor volt, ahol indie teamek egymást segítve, Schaferék kreatív légköréből táplálkozva véglegesíthették projektjeiket. Az Escape Goat mellett olyan alkotások születhettek meg így, mint a Super Comboman (Interabang), a Spire to the Gods (Be-Rad), a Duskers (Misfits Attic), vagy épp a Wolfire-féle Overgrowth. Bravó!

Megalakult a Phoenix Online Publishing

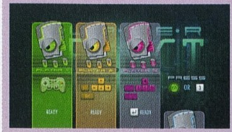
http://www.postudios.com/

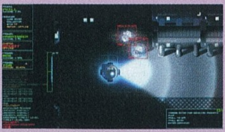
A tavalyi év egyik legjobb kalandjátékát, a Cognition: An Erica Reed Thrillert készítő **Phoenix Online** stúdió saját kiadót hozott létre Phoenix Online Publishing néven, amely független fejlesztésű „sztorimesélős" (elsősorban kaland-) játékok kiadására szakosodik. Ezzel a srácok Dave Gilbert lábnyomába lépnek, hiszen ő is hasonló utat járt be: saját kalandok kiadása után alapította meg a ma már igencsak jól csengő Wadjet Eye Games firmát. A Phoenix Online Publishing ráadásul nem is sokat teketóriázott, hiszen máris leszerződtek négy cím kiadására. Az első az idei év legjobban várt kalandjátéka, a Jane Jensen nagyasszony által jegyzett Moebius: Empire Rising, amely április 15-én kerül a boltokba. Vele egy napon jelenik meg PC-re (később iOS-re, Androidra és Macre is) az Icarus Studios-féle Lost Civilization is, amely a sztorialapú puzzle/hidden object műfajban próbál meg érvényesülni. Érdekesnek ígérkezik az év második felében befutó Quest for Infamy, amely a klasszikus, történetközpontú szerepjátékok táborát erősíti, körökre osztott csatákkal, kézzel rajzolt látványvilággal, s melynek három archetípus főhőse (brigand, rogue, sorcerer) egy-egy kedves csirkefogó, akiknek saját sztorivonala van. Végül, de nem utolsósorban szintén a Phoenix Online Publishing dobja piacra a kiváló (a tesztjét keressétek a PC Guru Online-on!) The Last Door Collector's Edition kiadását, amely javított grafikát és hangokat, új jeleneteket, plusz feladványokat és feloldható bónuszokat ígér. Kiváló felhozatal, úgyhogy a magunk részéről sok sikert és kitartást kívánunk a szimpatikus csapatnak.

Izgalmas prototípusok a különcök padlásán

http://games.misfits-attic.com/

Ha már a Double Fine kapcsán szóba került a kiváló „A Virus Named Tom" csapata, a **Misfits Attic**, érdemes kitérni pár szóban a mindössze kétfős (a szimpatikus San Franciscó-i házaspár, Tim és Holly Keenen alkotta) gárda készülő játékaira is, pontosabban arról a három prototípusra, amellyel jelenleg foglalkoznak. Az egyik a Chess the Gatering munkacímre hallgat, és mint ebből is kitalálható, a sakk és a Magic The Gatering játékmenetét párosítja, egy valóban remek elegyet alkotva (nézzétek meg a bemutató videót a hivatalos oldalon!). A másik a The Last Shadow, amely egy lopakodós akciójáték egyetlen csavarral: hősünkkel megtapadhatunk a falakon, sőt, az ugrás gombot lenyomva tartva ide-oda pattoghatunk a függőleges és vízszintes felületek között – a cél az, hogy a járőröző strázsákat elkerülve minél hamarabb túljussunk az egyes pályákon. Számomra azonban a pálmát kétségkívül a Duskers viszi el: egy idegenek által megszállt űrhajó életmentő rendszereit kell bekapcsolnunk különféle módon felszerelhető drónokkal, amelyeket, illetve a hajó generátorát, védelmét, ajtajait konzolparancsokkal irányíthatunk. A Misfits által megadott műfaji besorolás tényleg mindent elmond: „tactical sci-fi roguelike survival crawler". Érdemes megtekinteni a YouTube-ra feltöltött játékmenet-videókat, melyeken bár még nem a végleges grafika látható, én mégis nagy örömmel esnék neki, annyira árad a cuccból a zsenialitás. Amennyiben titeket is érdekelnek ezek a rügyek, iratkozzatok fel a levelezőlistára, így akár a korai hozzáférésű verziókba is belekóstolhattok!





ÁPRILIS 3-ÁN MEGJELENT AZ FTL: ADVANCED EDITION, AMELY AZ ALAPJÁTÉK TULAJDONOSAI INGYENES FRISSÍTÉSKÉNT KAPTAK MEG.

Dead Synchronicity: sötét jövőkép

http://www.deadsynchronicity.com/

A spanyol, három fiútestvér által alapított Fictiorama Studios egy igazi, klasszikus alapokra helyezett, ám felnőtt sztorival megáldott 2D-s kalandjátékot készít **Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today** címmel. A játék főszereplője amnéziásan ébred egy lakókocsiban, amelyről hamarosan kiderül, hogy egy koncentrációs tábor közepén áll. A világ, melyet ismertünk, megszűnt egy természeti katasztrófa, a „Great Wave" során; ennek következtében hősünkhöz hasonlóan sokan vesztették el múltjuk emlékeit, ám még ők a szerencsésebbek – az emberiséget egy különös járvány tizedeli, melynek „Dissolved" néven emlegetett áldozatai természetfölötti, kognitív képességek birtokába kerülnek, amíg szörnyű agóniában el nem pusztulnak. Emberünknek ebben a környezetben kell boldogulnia, hogy megtalálja önmagát és összerakja a múlt darabjait, mielőtt szétesne az idő, és véget érne minden. A játék egészen nagyszerű képi világgal és kiváló zenei anyaggal

bír (utóbbit a Kovalski nevű spanyol indie rockbandának köszönhetjük [http://www.kovalski.org/]), melyről magatok is meggyőződhettek a hivatalos oldalról letölthető demóból, és ha tetszik a cucc, támogathatjátok a Kickstarteren és a Greenlighton is.

Újjászülethet a Chaos!

http://www.chaos-reborn.com/

Olvasóink nagy része valószínűleg nem hallott a Chaos című klasszikusról, pedig óriási jelentőségűnek mondható, hiszen a csapat alapú, körökre osztott taktikai-stratégiai játékok egyik pionírja, és olyan játékok alapjául szolgált, mint a Rebelstar-széria, amelyből aztán a Laser Squad, majd az XCOM is kinőtt. Ezekben még egy közös pont van, az alkotó, a brit Julian Gollop, aki 1985-ben jelentette meg a Chaost ZX Spectrumra (e sorok írója pedig megszámlálhatatlan órát ölt bele), és söpört be számtalan elismerést. Nos, Gollop barátunk, aki immár Szófiában él, március közepén lőtte fel a Kickstarterre a **Chaos: Reborn** című projektet, amelynek címéből már kitalálható, hogy a

nagy előd leporolásáról van szó – félig folytatás, félig reboot, azaz az alapok változatlanok, ám a megvalósítás modern. De miről is van szó? Nos, a játék általunk terelt főhőse egy varázsló, akinek egymagában kell szembeszállnia mindenféle rusnya szörnyek hordáival, amihez a mágia minden eszközét bevetheti, legyen az védő- vagy támadó bűbáj, buff vagy debuff, no és persze különféle lények megidézése. A játék egyszerre taktikus és pörgős, amely egyedül is élvezetes, ám a nagy móka persze az, ha más mágusokkal mérjük össze erőnket. A Chaos Reborn ráadásul ezen a téren tényleg mindent bevet: aszinkron és élő online csaták, offline hotseat, ligák, rangrendszer, bajnokságok, klánok, kooperatív mód... Harminc éve várunk arra, hogy ez a klasszikus újraéledjen, és most itt a nagy lehetőség!

A shrugok csodálatos világa

http://amazumedia.com/

2009-ben egy fiatal dán képzőművész, Alina Constantin elkészített egy hatperces animációs filmet **Shrug** címmel, amely el is nyerte a rangos Annecy fesztivál Junior díját. Alina aztán Igor Noronha nevű barátjával megalapította az Amazu Media stúdiót, ahol sajátos projektekbe fogtak. Az egyik Igor „teremtménye", a Light Apprentice, egy digitális képregényjáték (első fejezete kipróbálható a csapat weboldalán). A másik Alina világa, a Shrug Worlds, amely egy komplett

univerzum; része az említett rövidfilm (ez is megtekinthető itt), a Shrug Tides című puzzle platformer, amely már megjelent mobileszközökre, illetve letölthető Windowsra is (ingyen, de a srácok örömmel veszik az adományokat), illetve a Shrug Island, amely egy teljes értékű játék lesz. Ez utóbbi egy felfedezős kaland (á la Botanicula, Witness), amelyben két barátot terelgetünk felváltva, hogy egyedi képességeik segítségével megismerjük környezetünket, azt saját szolgálatunkba állítsuk – és énekeljünk, merthogy a feladványok jó része a zenére, a különféle dallamokra épül. Az Amazu már túl van egy sikeres Kickstarter-gyűjtésen, így a Shrug Island biztosan elkészül; demó ebből is van, amely minden szónál többet ér, így bátorítok mindenkit, merüljön el ebben a különös hangulatú világban. Megéri!

Ne csak nézd, játszd is!

http://www.onemrbean.com/

Michael Molinari, vagy ahogy mindenki ismeri, **Bean**, olyan különös hangulatú alkotások készítője, mint a Together, a The End of Us, a ...But That Was Yesterday és a BasketBelle (Bean oldalán mind kipróbálható, az End of Us például egészen fenomenális), egy újabb, igazán egyedi játék készítésébe fogott. A Choice Chamber ugyanis egyoldalra görgetős közösségi akció-platformer – ebből nyilván a „közösségi" jelző szorul magyarázatra. Nos, a játék (amely amúgy szólóban is játszható, vagy odahaza, haveri körben) Twitch-integrációval érkezik; elindítod, a közvetítés nézői pedig szavazhatnak, hogy milyen fegyvert kapj, milyen szörny érkezzen, milyen akadályok kerüljenek eléd, így szívathatnak vagy segíthetnek is – az ötletet nyilván a TwitchPlaysPokémon adta. Egészen jópofa a dolog, Bean Twitch-oldalán megtekinthető egy videó, benne egy elég hosszú játékmenettel, és barátunk rendszeresen indít újabb „szeánszokat", érdemes tehát követni őt. Jelenleg is zajlik a Kickstarter-kampány, kíváncsi leszek a végeredményre, de addig is tuti, hogy párszor beszállok a meccsekbe magam is.

A D-PAD STUDIO BEJELENTETTE, HOGY A TAVALY DECEMBERBEN MEGJELENT, REMEK SAVANT ASCENT ELKÉSZÜL PLAYSTATION 4-RE IS.

RADAR ALATT

FULL BORE

[ÍRTA LOR] Számtalan helyzetben kívántam, hogy bár nyílna meg alattam a föld és nyelne el a mély, ám sosem akartam vaddisznó lenni. A Full Bore-ban viszont órákon keresztül kalandozhatunk így: bányákat túrhatunk, és még egy bűntényt is megoldunk – tisztára megéri.

Az Escape Goat kecskéje után már nem igazán lepődünk meg azon, hogy a Full Bore főszereplője Frederick, a vaddisznó. A választás egészen találó egy föld alatt játszódó block puzzlerhez, amiben nem gombákat kell felkutatnunk, hanem ellopott ékköveket. Fredericke azonban a malac-logikai játék, amiben okosan kell eltervezni a következő lépést, ha nem akarunk elakadni. Már csak azért is, mert a Full Bore bár első blikkre 2D-s platformernek tűnik, az ugrás funkció teljesen hiányzik belőle; ha beragadunk, a hibát nem tudjuk korrigálni visszaugrással, az újabb nekifutáshoz egy portál segítségével juthatunk

A Full Bore egy meseszépen kinéző, és hihetetlenül hangulatos logikai platformer, ami a hónap végén már meg is jelenik.

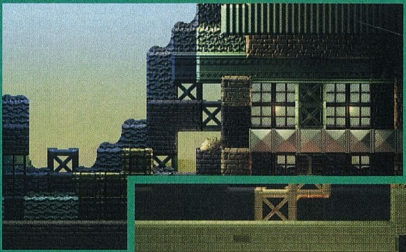
lét legsötétebb órái várnak, ugyanis a feladványokkal teli út egy intrikákkal teli történet szálait göngyölíti fel. Főhősünk az események kellős közepébe csöppen, amit két részben mesél el nekünk a Whole Hog Games csapata. A Full Bore: The First Dig még tavaly októberben kapott zöld utat a Steamen, és nemsokára érkezik a második rész, ami ingyen jár az első etap vásárlóinak, szóval még nem késő bepótolni a nyitányt.

AHOL A KURTA FARKÚ

Frederickkel hantosabb-puhább földkockákat kell összezúznunk, illetve megoldani a haladást nehezítő fejtörőket. Néhány közönséges doboz csak arra vár, hogy eltolják őket, ám akadnak különlegesebb, komplexebb szerkezetek, melyeket kizárólag kísérletezéssel lehet kiismerni. Semmiképp sem „ásószimulátorról" van szó, mint a Terraria vagy a Starbound esetében, ezért nem érdemes ész nélkül mindent feltúrni: ez egy igazi puzzle/

vissza a legutóbbi checkpointra. Ráadásul fejlődés sincs, nem kapunk új képességeket és eszközöket, csupán a puszta malacerőre támaszkodhatunk. A Full Bore azonban ezt az egyszerű játékmenetet olyan egyedi hangulatban és gazdag világban tálalja, hogy mindezt egyáltalán nem fogjuk nehezményezni.

Az Escape Goatra emlékeztető stílust az említett játéknál modernebb tálalás egészíti ki: a fénykezelés például egészen remekre sikeredett.



ADATOK

KIADÓ
Whole Hog Games

FEJLESZTŐ
Whole Hog Games

MŰFAJ
logikai platfomer

MEGJELENÉS
2014 május

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

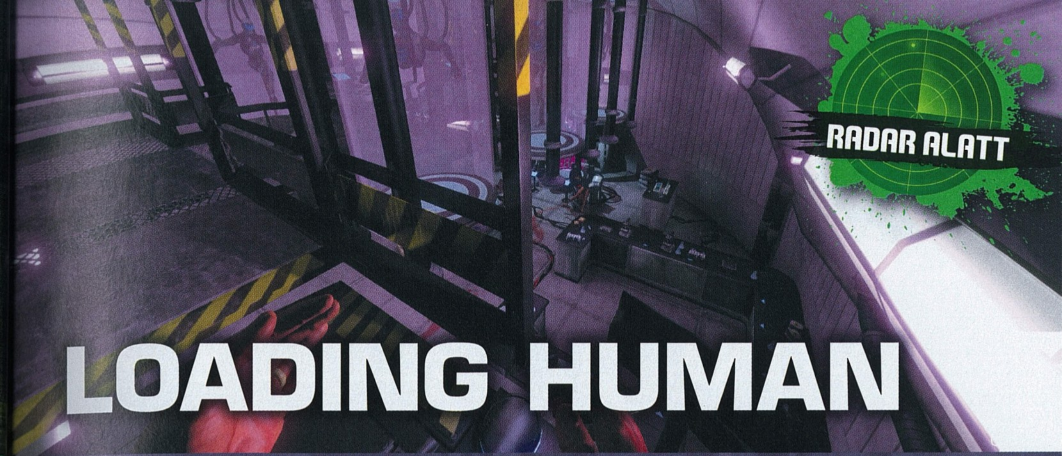
STÍLUSMINTA

Escape Goat
2011 (MAGICAL TIME BEAN)

Gateways
2012 (SMUDGED CAT)

MALAC TOUR

A játék a feladványokkal köti le a figyelmet, amiket ha sikerül kibogozni, nem marad el a jutalom: a fejlesztők a sikerélményt és a logikát állították a játék középpontjába. Érdekes csavar a nyitott világ, amiből ha többet szeretnénk látni, bizony többet kell ásni. Több mint száz terület vár felfedezésre, ahol Frederick nemcsak ékkövekbe botlik, hanem más hihetetlen dolgokba is: ősi szerkezetekbe, portálokba és számítógépes terminálokba, amik mindig egy kicsit többet árulnak el a történetről. A játék néha bizarrul jópofa, az előzetesből is átszűrődik, hogy egy vagány, krimis és meglepően vicces kalandba csöppentünk. A párbeszédek jó adag humorral fűszerezik mindezt, az alaphangulatról pedig a zseniális zene gondoskodik. A dzsesszes, rockos beütésű glitch/chiptune dalok a fejlesztőket is inspirálták a nehéz napokon, így a hanganyag abszolút szerves része a Full Bore érzésnek. A játék attraktív stílusa ráadásul kiemelkedik a mai, sokszor átlagos pixel art dizájnok közül, simán megüti a Fez, a Limbo és a Bastion kidolgozottságát is. Akit érdekel egy igazán őrült kaland ebben a műfajban, és még nem zsebelte be az első részt, 12 dollárért megvásárolhatja a Whole Hog Games oldalán, felkészülve a hónap végén érkező második epizódra.



LOADING HUMAN

[IRTA LOR] **Bár az Oculus Rift még nem költözött be a háztartásokba, érdemes egy pillantást vetni a Loading Humanre, melynek már a gondolatára is tátva marad a szánk. Főleg azért, mert a játék a point-and-click műfaját kóstolgatja, méghozzá a virtuális valóságban.**

Amíg mi csak fantáziálgatunk arról, hogy milyen élmény lesz, és hogyan reformál meg műfajokat a VR, addig az egyik legizgalmasabb projekt már úton is van a Loading Human személyében. Ráadásul nem is nagy cégtől jön, hanem az olasz Untold Games kis csapatától. A rendező és író Flavio Parent szerint a játék olyan lesz, mintha összekevernénk az Egy makulátlan elme örök ragyogását és a Monkey Islandet.

EMLÉKMÁS

A Loading Human főszereplője André, egy Alzheimer-kórban szenvedő író, akit csak egy hajszál választ el attól, hogy minden emlékét elveszítse. Nobel-díjas felesége, Michelle ezért feltalál egy olyan eljárást, mellyel digitalizálni tudja az emlékeket: a Loading Human nevű program megoldást jelentene hősünk problémájára... de csak részben, ugyanis a folyamat közben problémák adódnak, így André bőrébe bújva kell helyretenni az összekutyult emlékeket, melyekről idővel kiderül, hogy talán nem is valódiak...

ADATOK

KIADÓ
Untold Games

FEJLESZTŐ
Untold Games

MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

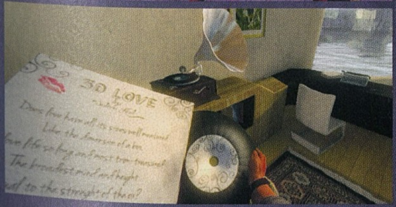
Gone Home
2013 (FULLBRIGHT COMPANY)

Az irányítást teljesen az Oculus Rift és Razer Hydra eszközökre tervezték. A Rift lehetőségeit kihasználva a végtermék egy olyan point-and-click kaland lesz, amit teljesen 3D-s élményre szabtak. Ezzel kapcsolatban a korai buildet kipróbált újságírók megosztottak pár érdekes részletet. Az első feladványban, ami egy tutorial, Andrénak tárgyakat kell megkeresnie Michelle laboratóriumának kinyitásához. Ez tanítja meg a játékost arra, hogyan kell egyszerre tájékozódni a Rifttel és irányítani a Hydrával. Minden olyan tárgy, amivel interakcióba lehet lépni, vizsgálható, hajlítható, összetörhető, minden szögből forgatható lesz. Az egyik fejtörőben például egy órát kell levenni a falról, körbetekerni, majd visszarakni. Máskor a telefont kell felvenni, majd fülhöz emelni, és előbb-utóbb a halott feleségünk testét kell elcipelni egy ujjlenyomat-szkennerhez.

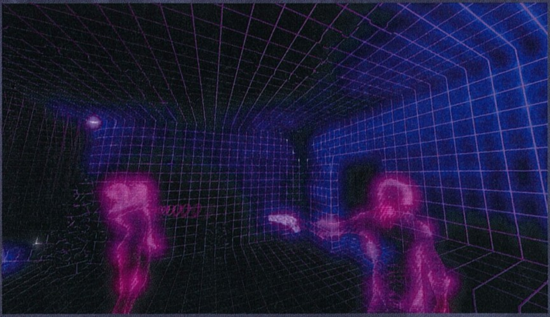
ÉBREN VAGYOK, VAGY ÁLMODOM?

Elisa Di Lorenzo, a játék menedzsere szerint a tesztelés során az alkalmi játékosok hamarabb éreztek rá az irányításra, mint a gyakorlott gamerek. Az utóbbiak általában a megszokott módon felvettek egy tárgyat, majd várták az átvezető animációt, mi történik vele. A fejlesztők elhagyják a tárgylistát is, hiszen ezek általában irreális limitekkel rendelkeznek, és cseppet sem valószerűek. A Loading Humanben, ha egy tárgyat el kell vinni egy helyre, akkor a Hydra lenyomásával meg kell fogni, tartani és odacipelni. Az elérhető eszközökből egyszerre csak annyi lehet nálunk, amennyit az életben is képes lenne magánál hordani egy ember. Ez a taktikus élmény teljesen új kapcsolatot alakít ki a játékos és a játék közt. A fejlesztők kitüntetett figyelemmel dolgoznak a környezet kialakításán és a legapróbb részleteken, ami nem jön át a 2D-s képeken, hiszen ezek csak a töredékét adják vissza annak a térbeli és valósághű élménynek, amit az Oculus Riftet használva élhet át a játékos. Úgy tűnik, a Loading Human a headset képességeit bemutató egyik legérdekesebb cím lesz, és mindez még csak a kezdet egy új kor hajnalán – pont akkor, mikor az Oculusnak és a VR-nek végre tényleg bizonyítania kell!

A játékhoz szükséges Oculus Rift és a Hydra irányító luxuscikk, de a Loading Human mindkét drága eszközt eladhatja.



Az emlékek közti barangolás csöppet sem veszélytelen, számtalan élet-halál szituáció várható, és mivel fegyver nincs a játékban, ezért védekezni, visszatámadni sem lehet – nagyon helyesen!



[IRTA KREDENC] ***A Kickstarter, a Steam, no meg a lelkes közösség támogatásával végre játszható állapotba került a Titan Quest egykori fejlesztőinek új ARPG-je, mely sokat megörökölt elődjéből, még ha világa ennél nem is állhatna távolabb az ókori Hellásztól...***

Soha nem titkoltam el, hogy gyengéim az akció-szerepjátékok, és ezek közül is különösen kedves szívemnek a Titan Quest, amely a zsánert az ókori mitológiával elegyítette. Sajnos a játék körüli zűrök miatt a TQ-t fejlesztő Iron Lore 2008-ban bedőlt, a romjain viszont egy új stúdió jött létre, a Crate Entertainment, amely hivatalosan négy éve (nem hivatalosan 2008-2009 óta) készíti első játékát Grim Dawn címmel. A hosszú fejlesztési idő persze érthető, hiszen egy független brigádról van szó, amely jelenleg hét főt számlál, akik kizárólag közösségi finanszírozásból készítik művüket. A 2012-es Kickstarter-projekt fényes sikert aratott (280 ezer dollár volt a cél, 537 ezer jött össze), tavaly májusban pedig a játék bekerült a Steam korai hozzáférés programjába, amely szerencsére alaposan meglódította a fejlesztést – idén februárban például befutott a kampány második fejezete is, így most már nagyobb rálátásunk van erre a gyászos, borongós hajnalra.

Az akció-szerepjátékok tényleg a reneszánszukat élik, a Diablo III kiegészítő után tökéletes választás lehet a GD!

SÖTÉT IDŐKET ÉLÜNK

Igen, a játék baljós címe is sejteti, hogy itt szó sincs görög héroszokról és istenekről, sőt, a srácok elég nagyot ugrottak térben és időben előző alkotásukhoz képest. A Grim Dawn sötét, képzeletbeli univerzuma a modern posztapokaliptikus világokat elegyíti a 19. század Amerikájával, viktoriánus stílusjegyekkel, no meg némi dark fantasy beütéssel, egy meglehetősen sajátos, és ami fontosabb, egyedi miliőt hozva létre. Ócskavasból összetákolt bárdok és pajzsok, ismétlőpuskák és forgótáras revolverek, hosszú kabátok, katonai csizmák és széles karimájú kalapok, okkult praktikák és elementálmágia, melyeket zombik, mutáns lények, túlvilági erőkkel, ősi istenekkel kokettáló szektatagok és földönkívüli entitások ellen vetünk be? Igen! A Grim Dawnban mindez lehetséges, és még ennél több is – az egészet pedig átlengi a pusztulás rothadó bűze, átitatja a vér- és savtócsák felszínét borzoló eső, keretbe foglalja a párás, hűvös reggelek és a vészterhes éjszakák körforgása.

Az alapsztori szerint az egykori virágzó (bár azért korántsem ártatlan, a sztori során kiderül egy s más a történelemből, egymással harcoló nemesi házakról meg borzalmas rítusokat celebráló nekromantákról) Cairn két, nem e világi erő kereszttüzébe kerül. Az egyik (aetherial) afféle gazdatest gyanánt megszállja az embereket – legyenek azok élők vagy holtak –, erőforrásként használva őket, a másik pedig (chthonian) ezt szeretné megakadályozni, és erre a legbiztosabb módszernek az emberiség kipusztítása ígérkezik – elvégre, ha nincs kit „belakni", a probléma egyszer s mindenkorra megoldódik. Tetézi a bajt, hogy amint az lenni szokott, saját fajunk opportunista képviselői is beleszólnak a buliba; szökött fegyencektől a Cthulhu-kultusz híveihez hasonlítható szektásokig van itt minden, amit csak felböföghet e sárgolyó gyomra, és persze az „éteri" megszállást tanulmányozó tudósok közül sem mindenki a gyógymódot keresi...

ADATOK

KIADÓ
Crate Entertainment

FEJLESZTŐ
Crate Entertainment

MŰFAJ
akció-szerepjáték

MEGJELENÉS
2013. 11. 05. (alfa)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Titan Quest
2006 (THQ)

Torchlight II
2012 (RUNIC GAMES)

Az író-olvasó találkozók ennél kevésbé szoktak véresebbek lenni, és a döglött állatok koponyáival díszített oszlopok, na meg pajzsos szörnyetegek létszáma sem szokott ennyire magas szintet megütni. Aztán lehet, hogy ez csak egy metálbuli.

Karaktermustra kezdőknek

Soldier

A birodalmi hadsereg elit tagja, a klasszikus tank. Képességei elsősorban közelharci fegyverre és pajzsra vannak kihegyezve, passzívokkal pedig növelheted a fizikai- és elementálsebzéssel szembeni ellenállását, védelmét; széles eszköztárában a nagy erejű és területsebző csapás, a lerohanás, valamint az ellenfelet gyengítő harci üvöltés egyaránt megtalálható. A harcos soha nem kegyelemért könyörög, hanem az ősi istenekhez imádkozik: Oleron, a harc ura földöntúli erővel ruházza fel őt, a föld lelke, Menhir pedig nemcsak gyógyítani képes bajnokát, de akár a halál torkából is visszarántja.

Demolitionist

A pirotechnika mestere, afféle bűbájos utász. Elsősorban távolsági fegyvereket használ, a tűzzel megtámogatott, robbanó-, elektromos- és repeszlövedékek borzalmas pusztítást visznek végbe a „stunnoló" és villanógránátokkal legyengített ellenség soraiban. Az életben maradottakra automata lövegek zárótüze, bombák, csapdák, Blackwater-koktélok várnak – az elhivatott robbantómestereket maga Ulzuin, a tűzisten támogatja a csatatéren, ellenfeleit elemésztő, őt magát életerővel tápláló lángokba burkolva testét, tovább fokozva mind a fizikai, mind az elementálsebzés hatékonyságát.

Occultist

A Grim Dawn előtt az okkultistákat üldözte a birodalmi hadsereg – nem véletlenül. A három boszorkányisten, Bysmiel, Solael és Dreeg hátborzongató eszköztárral ruházza fel híveit: életerőt elszívó bűvjegy, káoszsebzés, lassító és gyengítő átkok – no és a megidézhető lények! Oldaladon egy lángot okádó pokolkutya, fejed felett az ellenfeleid húsát szaggató holló, előtted pedig Dreeg ördögi, savat és mérget okádó szeme. Ha pedig még ez is kevés lenne, engedd, hogy testedet megszállja maga Solael, aki előtt nemcsak halandók, de más istenek is meghajolnak.

Nightblade

A név, amely mindent elárul... A Nightblade orgyilkos, akinek szolgálataiért a birodalom fénykorában az egymással marakodó nemesi házak versengtek. A sötétből csap le, halálos biztonsággal, mindkét kezében egy-egy karddal vagy tőrrel, ősi mesterektől tanult harci technikákkal, vagy messziről szórja meg áldozatait árnymágiával megidézett pengéivel. Ha valaki túl is éli az első csapást, sok jóra nem számíthat: a harcos testét ellenfeleit gyengítő árnylepelbe burkolja, a környezetéből pedig életerőt és energiát szív magába, fokozva harci képességeit és támadásai sebességét.

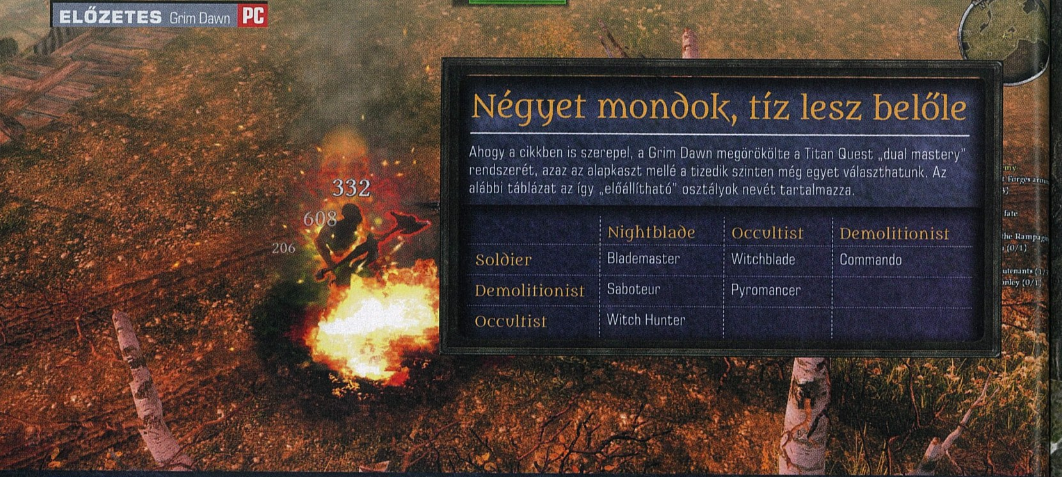
A maroknyi túlélő elkeseredetten küzd az életéért, és persze bizalmatlan minden idegennel szemben. Az általunk terelgetett hős ráadásul nem a legszerencsésebb módon toppant be a Devil's Crossing nevű településre: az idegenek által használt portálon, az úgynevezett rift gate-en keresztül érkezett, emberi mivoltából kivetkőzve; miután pedig beletrappolt egy ügyesen elhelyezett csapdába, a polgárok azon nyomban fel is kötötték. Ám amint kezdett elillanni belőle az élet, megszállója elhagyta porhüvelyét, így a település életét-védelmét irányító kapitány levágatta – és a kalandok elején ő az egyetlen, aki meg is bízik emberünkben. Mondom, nem épp jó belépő ez, de legalább megvan az az előnye, hogy ismerjük ellenfeleink természetét, tudunk közlekedni a portálok között, sőt magunk is nyithatunk ilyet, és a halál is csak egy átmeneti állapot. Innentől kezdve a szokásos ARPG-toposzok várnak ránk, azaz fő- és mellékküldetések elvégzése, millió kattintás, végtelen grindelés és fejlődés.

A PUSKÁS PAP ÉS A SÁTÁN KUTYÁJA

Az alapmechanika nem fogja meglepni a stílus ismerőit, hiszen ugyanaz vár ránk, mint a zsáner bármely más tagjában – ám van pár elem, ami azért felfrissíti a jól bevált receptet. Az első rögtön a karakteralkotáskor válik nyilvánvalóvá, hiszen (akárcsak a TQ esetében) pusztán nemet és nevet választhatunk, kasztot nem; erre csak az első szintlépéskor kerül sor, és jelenleg négy osztály áll a rendelkezésünkre. Az első a Soldier, ő a tipikus katona, aki praktikusan közelharci fegyverekkel és pajzzsal veszi fel a harcot. Nála érdekesebb „keverékfigura" a Demolitionist: távolról támad tűztámogatással, bombákat dobál és csapdákat telepít. Az igazi vajákos az Occultist, aki a Lovecraft-hívők kedvence lesz, hiszen sötét mágiákkal, átkokkal, boszorkányistenektől nyert erővel, méreggel, no meg idézett lényekkel lepi meg a rá támadókat. Végül ott a fürge Nigthblade, egy afféle orgyilkos; két pengével, illúziókkal, halálos bűbájokkal söpri le a színről a válogatott rusnyaságokat.

Egy ilyen játéknak mindig egy fogadóval és egy pincényi patkánnyal kell kezdődnie...

Ám ez még csak a dolog egyik fele, ugyanis a Grim Dawn megörökölte a Titan Quest azon elemét is, mely szerint egy adott (itt a tizedik) szintet elérve még egy kasztot behúzhatunk a meglévő mellé, tízre emelve az elérhető osztályok számát (ezek felsorolását lásd külön), valóban egyedi karaktereket alkotva meg, akik így két harci tudomány eszköztárából válogathatnak. A fejlesztés is hasonló az elődben látotthoz: a szintlépéskor kapott skill-pontokkal egyrészt



Négyet mondok, tíz lesz belőle

Ahogy a cikkben is szerepel, a Grim Dawn megörökölte a Titan Quest „dual mastery" rendszerét, azaz az alapkaszt mellé a tizedik szinten még egyet választhatunk. Az alábbi táblázat az így „előállítható" osztályok nevét tartalmazza.

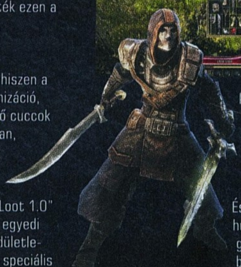
	Nightblade	Occultist	Demolitionist
Soldier	Blademaster	Witchblade	Commando
Demolitionist	Saboteur	Pyromancer	
Occultist	Witch Hunter		

A Grim Dawn nem az a játék, ahol jól átjön a képeken a komor világa, a harcok könyörtelensége, a remekül kidolgozott ellenfelek stílusa: mozgásban sokkal, sokkal impozánsabban néz ki!

növelhetjük az adott kaszt „mastery" szintjét, ezzel feljebb tornászva a három (szokásos) alapattribútum értékét, illetve a HP és a mana mennyiségét, másrészt egy bizonyos határszámot elérve új aktív vagy passzív képességeket oldhatunk fel és tanulhatunk meg, vagy a már elsajátított skilleket erősíthetjük tovább. Aki ismeri a TQ hasonszőrű szisztémáját, az valóban az első pillanattól kezdve otthon fogja magát érezni, és hamar ráérez a dolog ízére. Természetesen maradhatunk egy kaszt mellett is, de bárhogy is teszünk, minden skillt nem fogunk tudni megtanulni, így nem árt megtervezni a karakterünket – a „dual mastery" rendszer legszebb tulajdonsága, hogy rengeteg szinergiát kínál, vagyis a jól összeválogatott képességek erősítik egymást. Ez a metódus azért nagyszerű, mert az ember tényleg érzi, sőt átéli, ahogy hőse egyre erősebb lesz, a fejlődés látványos, azaz a játék ezen a téren is jutalmazza a játékost.

ARANYLÁZ

Persze nemcsak ezen a téren, hiszen a csúnya idegen kifejezéssel itemizáció, avagy az ellenfelekből kiverhető cuccok minősége és mennyisége is olyan, mint amit a műfajtól elvárunk (hogy finoman utaljak magazinunk egy másik, hasonszőrű szereplőjére, itt már a „Loot 1.0" is működik...). Ritka, legendás, egyedi holmik, szettek potyognak rendületlenül, melyek némelyike ráadásul speciális



képességeket is ad – egy-egy ilyen bezsákolásakor tényleg átjárja az embert az elégedettség érzése, hogy magamat ismételjem: valóban úgy érzi magát, hogy a játék megjutalmazta őt.

És hogy a műfaji sztenderdhez teljesen hűek maradjunk, a Grim Dawn is lehetőséget nyújt arra, hogy a cuccainkat tovább bővöljük. Jelen esetben ellenfeleinkből mindenféle, rájuk jellemző alkotóelem esik ki – szőrcsomó, kitindarab, fullánk, vér és egyebek –, melyek bizonyos jellemzőket növelnek, és melyeket ott helyben, azonnal beépíthetünk a megfelelő típusú holmiba. Sőt: ha találunk még egy ugyanolyan elemet, a műveletet megismételhetjük, és ha egy adott számú komponenst összedolgozunk, egy erősebb verzióhoz jutunk, amely eme készre gyúrásért nemcsak bónuszértéket ad, de sok esetben szintén megajándékoz minket egy spéci képességgel. Amúgy ezen a téren sem aprózták el a srácok a dolgot: zavarba ejtő mennyiségű elemet toltak be a játékba, így itt is lehetőségünk van összehozni a legjobb

MINTHA MÁR LÁTTUK VOLNA...

Az akció-szerepjátékok műfajában nehéz újat mutatni, de lehet csiszolni rég látott elemeken

1 A fejlődési rendszer a Titan Questben látott szisztéma kiköpött mása, ami nem meglepő, tudva, hogy a csapat több tagja is dolgozott ezen a klasszikus játékon!

2 A komor, dark fantasy világ a stílus egyik ismérve, legutóbb pont ilyet a free-to-play alapú Path of Exile-ban láttunk, és már ott is nagyon hangulatos volt.

3 Már a TQ esetében sem kellett panaszkodni a modtámogatás miatt, és a Grim Dawn is nyit a közösség felé, a Torchlight II-höz hasonlóan Workshop-támogatással.

Mi várható még?

A következő nagy frissítésben megérkezik a harmadik felvonás, benne az északi tartománnyal, Homesteaddel, és vele együtt az újabb szintemelés (jelenleg 35 a maximum). Várhatóan ez az update fogja elhozni a bűbájos Arcanist kasztot is, mivel a neki való cuccok már most potyognak. A végleges verzióban 3-4 fejezet, 75-ös szinthatár (bár ez még nincs kőbe vésve) és pár újabb kaszt vár ránk (például szó van egy két pisztolyt forgató párbajhősről), illetve a teljes többjátékos élmény (kooperatív és PvP egyaránt). A jövőben érkező, teljes értékű expanziók pedig mindezt kibővítik újabb osztályokkal, területekkel, küldetésekkel, cuccokkal, szörnyekkel, egyedi hősökkel és multiplayer módokkal (a fejlesztők vágya a Co-op Survival és az Arena).

szinergiákat. Hősöd egy Demolitionist, akinek alaptámadása a Fire Strike, ami tűz alapú sebzést okoz, és egy szintén ilyen támadással operáló fegyvert forgat? Nosza, applikálj rá egy olyan komponenst, ami adott százalékkal növeli a tűzsebzést, és a DPS máris az egekbe ugrik! A védekezést, támadást, az alaptulajdonságokat egyaránt növelhetjük, így egy teljesen átlagos jószágból is gyilkos szerszámot, bivalyerős vértezetet kreálhatunk. Mindez egyébként azért is fontos, mert a játék elején nem fogunk anyagi javakban dúskálni; a fizetőeszközül szolgáló vasdarabok módjával hullanak, a kereskedők is meglehetősen alacsony áron vásárolják fel a hazahordott motyót, a jobb cuccokért viszont vagyonokat kérnek. De mondom, ezzel nincs nagy gond, hiszen bőven talál megfelelő holmit az, aki keres.

Bár még csak az első két fejezet jelent meg, már ebben is van annyi tartalom, hogy napokra el lehessen benne veszni.

VILÁGJÁRÓK ELŐNYBEN

Igen, aki keres – ez pedig a játék harmadik, szívemnek kedves eleme. A Grim Dawn világa zónákra osztott, ám nincsenek töltőképernyők, szabadon járhatjuk be a vidéket, az egyes területek pedig hatalmasak, és ez a jelző egyáltalán nem túlzás. A fejlesztők ráadásul minden olyan jósággal megtömték őket, aminek kötelezőnek kellene lennie e műfajban: eldugott helyeken extra küldetéseket adó, vagy épp megmenthető NPC-k re bukkanhatunk; barlangok, pincék, többszintes kazamaták, szentélyek, ősi városok romjai, elsüllyedt templomok várnak ránk, telepakolva egyedi, nevesített hősökkel, legendás kincsekkel, elfalazott járatokkal, titkos szobákkal. S bár a küldetések nem túl változatosak (leginkább a keress meg / koncolj fel valakit mezsgyéjén mozgunk), ezt ellensúlyozzák a fent felsoroltak, a felfedezés öröme, no meg az érzés, amikor a leölt ellenséges „miniboss" levágása után hátramaradó gömböt széthasítod, hogy kizúduljon belőle a rengeteg loot. Sok esetben még választási lehetőségünk is van egy-egy misszió végén, amely kihat a sztorira, ami mindenképp pozitívum, mint ahogy az is, hogy a játékban frakciók is vannak, melyeknél reputációnkat növelhetjük vagy csökkenthetjük bizonyos tettekkel és döntésekkel (bár mindez a végleges verzióban fog igazán működni). Mindez valóban élettel tölti meg Cairnt, ahogy a begyűjthető naplótöredékek, levelek, vagy az egyes szereplőktől meghallgatható „történelemleckék" is – a srácok érezhetően tényleg mindent megtettek, hogy egy hihető, komplett univerzumot építsenek fel.

Persze hosszú még az út, amit be kell járniuk, de az eddig látottak alapján jó irányba haladnak. Annak ellenére, hogy alfának nevezik a jelenlegi állapotot, stabilabb és bugmentesebb, mint sok végleges verziójú játék, úgyhogy aki belevág, arra kevés bosszankodás, ám annál több élmény vár. A magam részéről biztatom a műfaj szerelmeseit, hogy adjanak egy esélyt a Grim Dawn és a Crate Entertainment számára, nem kevés önzéssel – hiszen minél több pénz érkezik be a fiúkhoz, annál tempósabb lesz a fejlesztés, és végre tovább tápolhatom Ol' Firehandet, Cairn legtökösebb kommandósát...

Vajon mikor tanulják meg az akció-szerepjátékok lakói, hogy ha megnyílik a pokol kapuja, és közönlenek a szörnyek, akkor nem kéne kocsival kalandozni a teljesen elhagyatott vidéken...?

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. A MEGJELENÉS

Az alfaváltozat tavaly novemberben jelent meg a Steamen, 24,99 eurós áron. A „végleges" kiadás valamikor késő ősszel készül el.

2. A MULTIPLAYER

Természetesen multiplayer móddal is rendelkezik a játék, melynek révén barátok segítségével lehet megmenteni a világot.

3. A CSAPAT

Az újonc csapat 2009-ben jött létre. A 2012-es Kickstarter-kampányig mindössze csak két ember dolgozott a cégnél. Mostanra már nyolcan ügyködnek a játékon.

FROZEN ENDZONE

[ÍRTA TIKA] **Az amerikai futball már régóta nem csak a profik sportja, gondoljunk például a Blood Bowlra, ahol orkok, törpék és más fantasyszereplők rúgták szét a gyepet, no meg egymást. Most ugyanez következik, csak robotokkal, plusz egy kis Frozen Synapse.**

Na, oké, de mi az a Frozen Synapse? Nos, ez egy remek kis kommandós játék a 2011-es esztendőből, amit szintén a Frozen Endzone csapata, a Mode 7 fejlesztett. A játék különlegessége pedig abban rejlett, hogy taktikai szimulációt nyújtott, méghozzá az úgynevezett fázisos fajtát, ahol – a Combat Mission szériához hasonlóan – körönkénti lebontásban megterveztük az osztag aktuális útvonalát, közben az ellenfél is kovácsolt egy tervet, végül a valós idejű fázisban a kettőt összefésülte és lejátszotta a gép, mintha élőben látnánk megvalósulni egy haditervet (és a buktatóit is...). És ez így ment a csata végéig. A Frozen Endzone ugyanígy működik, csak itt nem gránátot dobálunk, hanem labdát.

Az amerikai focinak volt már fantasy feldolgozása, most pedig sci-fi köntöst öltött magára.

ÁTHÚROZOTT FOCI

Mielőtt megvizsgálnánk, hogy a távoli jövő robotsportja valóban olyan nagyszerű-e, vessük össze a korai bétában látottakat az NFL-lel, csak úgy szőrmentén. Első látásra a Frozen Endzone-nak annyi köze van az észak-amerikai ligához, hogy ezt is tojás alakú labdával játsszák. Ötfős csapatok, nincs snap, se formációk, sőt az irányító is mindig éppen az, aki birtokolja a játékszert. Legalább a pálya megvan, mondhatnák az optimisták-- na igen, a száz yard és a két endzone (célterület, ahová a labdát eljuttatva pontot szerezhet a soron következő csapat) stimmel, ugyanakkor fémládákból kialakított akadályok, közlekedőutak kerültek a szent gyepre, ami még véletlenül sem gyep. Istenkáromlás, ami itt folyik. Vagy mégsem?!

A játék szabályai egyszerűek, juttasd el a labdát a pálya végén található endzone-ba, ami hét pontot ér, ha közben érinted a kékkel megvilágított területeket, mindegyik plusz két pont, és ha a zölddel jelölt Mid Zone-t is útba ejted, az még három. Futva és passzolva is lehet előrehaladni, ugyanakkor a futójátékról már nem lehet visszaváltani passzra, miközben a dobások száma is limitált. Nincs kirúgás, a bőrt egyszerűen leteszik a kezdőterületre, és ha a kezdőcsapat felveszi, elindul a játék. Na és mi van a brutális ütközésekkel, a váratlan taktikai húzásokkal, hisz pont ezért nézzük az NFL-t? Nos, ez az a pont, ahol van némi remény, ugyanakkor persze az Endzone szabályrendszere meglepően szokatlanul kezeli a sport alapelveit. Gondoljunk csak bele: az ötfős csapat az akadályokkal teli pályán éppen ideális, de nem lenne szerencsés, ha az első fázisban már mindenki kifeküdne, tehát kellenek a „fékek", hogy a taktika is kapjon egy esélyt. Így a szerelés (tackle) a labdás játékos és bármely ellenfél között a normál módon működik, ha tehát a védő blokkolózónája (színnel jelzett kör a játékos körül) metszi a labdásét, akkor az utóbbi kap egy maflást, padlót fog, sőt a játékszert is elejti. Ám a blokkok kiosztása mindenki másnál – a maradék 4, illetve 5 robot, aki a pakk nélkül közlekedik – már más tészta, itt ugyanis egy furcsa ökölszabály érvényesül, nevezetesen, hogy csak az álló játékos blokkolhat! Az egymást keresztező mozgású futók gond nélkül elviharzanak a másik mellett, de ha az egyik megtorpan, akkor jön egy jókora energiafröccs, és a szemben álló már kiütött bokszolóként számolgatja az összetört fogaskerekeit néhány másodpercig.

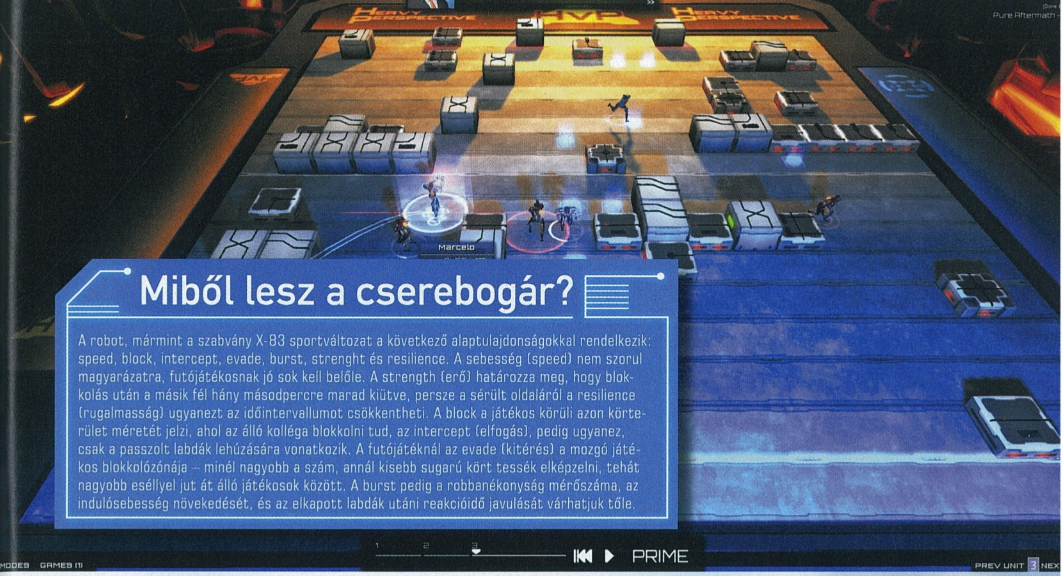
Az animációk kifejezetten jól sikerültek, pedig ez egy körökre osztott játéknál mindig másodlagos

PLANNING PHASE

Az irányítás nincs túlbonyolítva, kijelölöd az útvonalakat, és minden ponton egy órára hajazó ikon elmozdításával késleltetheted a soron következő cselekvést. Ezenkívül a labdát éppen birtokló játékosnál van még egy lehetőség, amivel a passz irányát/ívét tudod megadni. Ebből a két-három elemből, és a videoszalagként oda-vissza csévélhető tervezési fázisból kell gazdálkodnunk. Úgy képzeljétek el, hogy minden csapattagnál egyszerű kattintásokkal megjelöljük, ki merre fusson, és precízen időzítjük, hogy az eldobott labda és az elkapó pontosan egyszerre érjen az üres zóna megfelelő pontjára, aztán az ellenfél játékosaira is bejelölünk egy feltételezett mozgást, majd a „Lejátszás" gombbal megnézzük a végeredményt, és ha tetszik, véglegesítjük, ha pedig nem, akkor jöhet az újratervezés. A végrehajtás fázisban, kvázi mint egy élő közvetítésben a gép lejátssza a beállított taktikát, de úgy, hogy most már az ellenfél valódi lépéseit helyettesíti be. Ez csupán egy apró szakasz lesz, amely az első

Halhatatlanság pénzért

A Mode 7 egy angol, független stúdió, gyaníthatóan erős skót gyökerekkel, mert a dedikált lábkörmön kívül gyakorlatilag a Frozen Endzone mindenféle árukapcsolással megjelenik majd. A két kulcsot tartalmazó BASIC csomag 25 dollárral indul, innen négy lépcsőfokra az ULTIMATE már 100 dollárért színfalak mögötti videót, komplett zenei anyagot, egyedi sisakokat, speciális örömtánc-animációt és még ki tudja, mi mindent tartalmaz. 4000 dollárért már edzőt neveznek el rólad, öt lepedőért pedig a liga vezetőjeként marad fent a neved. Jelzem, egy százasért én is kiírom bárkiét a Mentőöv rovatba...



Miből lesz a cserebogár?

A robot, mármint a szabvány X-83 sportváltozat a következő alaptulajdonságokkal rendelkezik: speed, block, intercept, evade, burst, strenght és resilience. A sebesség (speed) nem szorul magyarázatra, futójátékosnak jó sok kell belőle. A strength (erő) határozza meg, hogy blokkolás után a másik fél hány másodpercre marad kiütve, persze a sérült oldaláról a resilience (rugalmasság) ugyanezt az időintervallumot csökkentheti. A block a játékos körüli azon körterület méretét jelzi, ahol az álló kollléga blokkolni tud, az intercept (elfogás), pedig ugyanez, csak a passzolt labdák lehúzására vonatkozik. A futójátéknál az evade (kitérés) a mozgó játékos blokkolózónája – minél nagyobb a szám, annál kisebb sugarú kört tessék elképzelni, tehát nagyobb eséllyel jut át álló játékosok között. A burst pedig a robbanékonyság mérőszáma, az indulósebesség növekedését, és az elkapott labdák utáni reakcióidő javulását várhatjuk tőle.

passzig, szerelésig, vagy egy kisebb megtett távolságig tart. Aztán irány megint a tervezés. Nyilván az ellenfél sem hülye, olvas a mozgásunkból, ahogy mi is az előző fázisban megtett lépéseiből, így aztán a „tudom, hogy tudja, hogy tudom" alapon elkezdünk kombinálni, és itt kezd el a játék igazán élni. Be kell vallanom, hogy kevés meccset nyertem, nagyon keveset, mondhatnám, hogy Payton Manning a Super Bowlon nem égett annyira, mint én a multiplayerben. A vicc, hogy az MI is jó, kezdetben még a Medium fokozatnak mondott meccseken is úgy elvert, hogy csak azért nem sírtam, mert a könnyeim már elfogytak a challenge-eken.

Ember és gép úgy olvasott bennem, mint a nyitott könyvben, és amúgy sem vagyok egy Belichick, mindenesetre a védőjáték kulcsa a passz és futózónák statikus lezárása. A hosszú indításokat ugyanis az álló játékosok lefülelhetik (interception), ha a zónájukon belül halad át a játékszer. Támadásban pedig nem „túltölteni" (létszámfölény) kell az oldalakat, hanem széthúzni a mezőnyt keresztmozgásokkal.

ADATOK

KIADÓ
Mode7

FEJLESZTŐ
Mode7

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2014. 03. 10. (alfa)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Frozen Synapse
2011 (MODE7)

Blood Bowl: Chaos Edition
2012 (FOCUS HOME INTERACTIVE)

A JÖVŐ TÖMEGSPORTJA KÍVÜLRŐL

Az Endzone nem egy igazán szép játék, de a Synapse sem volt az, bár utóbbinak legalább jól állt a vonalas megjelenítés, míg itt a 3D láttán bizony kilóg a lóláb. A stadion csak úgy lebeg a semmiben, rendesen ráközelíteni sem lehet a gigászainkra – a CoD aktuális üdvöskéjében egy cserje is több poligonból áll. A robotok animálása viszont rendben van, emberi gesztusokkal, mozdulatokkal ruházták fel őket, ami jót tett az összképnek, csak épp ez még mindig kevés. Az Endzone ugyanakkor nagyon korai állapotban van, hiányzik a komplett egyjátékos szál, a csapattagok vizuális tuningcsomagja, a különböző páncélok, animációk, arckifejezések együttese, és a hazai aréna is testre szabható lesz a véglegesben. Az alapötlet persze már kivehető, látszólag ugyanis csupa színes egyendroid szántja a pályát, de valójában ez egy bajnokság lesz, nevesített, önálló statisztikákkal rendelkező fémharcosokkal. Olyan csapatok, mint a Partizán vagy a Logical Conclusion adják majd a játék gerincét, és te is megtervezheted a saját robotgárdádat, amelynek mutatóit a későbbi győzelmek nyomán még tovább is lehet csiszolni.

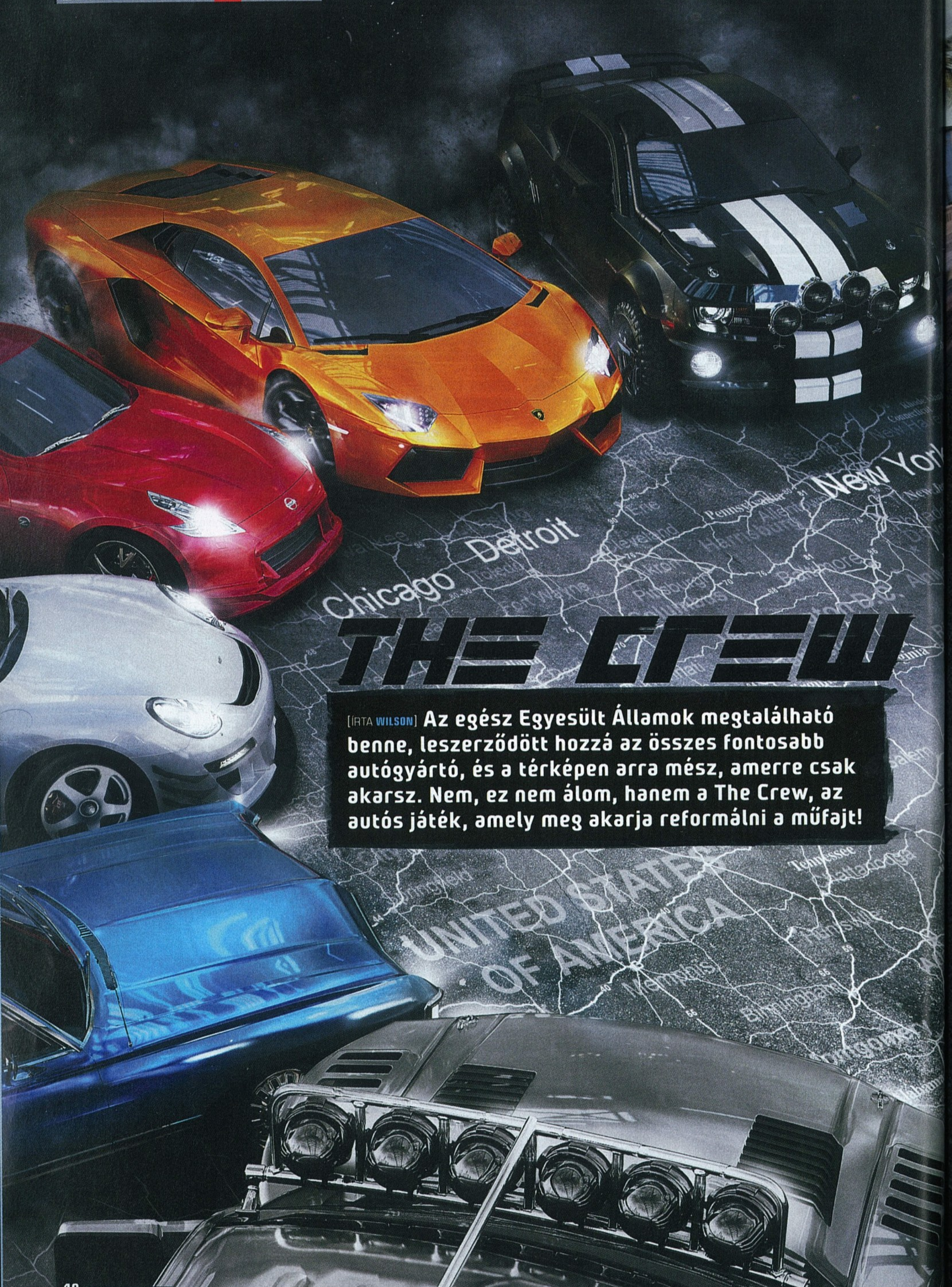
A meccsek folyamatosan zajlanak, és a többjátékos részt is sikerült úgy kialakítani, hogy a fázisos/körökre osztott játékmenet miatt ne legyenek üresjáratok. Utóbbi a gyakorlatban úgy néz ki, hogy tetszőleges számú meccset indíthatsz (sőt pillanatnyilag többet, mint szeretnél, mert a bétában a challenge meccseket le sem tudtam passzolni), amelyek párhuzamosan folynak, és

Ez a sportág nem fogja kitermelni a maga hírességeit, a robotok szimplán csak teszik a dolgukat, allűrök nélkül

bármikor átléphetsz egyikből a másikba. A saját kör/fázis megtervezése után akár ki is léphetsz, vagy elmehetsz gyakorolni, aztán mihelyst az ellenfél is végzett a saját körével, értesítést kapsz, és mehetsz tovább a parti.

JOBB MINT AZ NFL?

A korai állapot ellenére is leszűrhető, hogy a Mode 7 ezzel nem fog akkorát robbantani, mint a Synapse-szal. A Madden NFL, mármint a játék, nem véletlenül van konkurencia nélkül hosszú évek óta, és a Blood Bowl is rendelkezett azzal a pluszszal (mint a humor, vagy a lények széles skálája), ami az egyszerű taktikai motiváción (endzone elérése) túlmutat. A távoli jövő robotsportja ugyan taktikus, érdekes megközelítés, de önmagában csak a Synapse rendszer nem fogja eladni – persze azért a végeredményt még megvárjuk.



THE CREW

[ÍRTA WILSON] **Az egész Egyesült Államok megtalálható benne, leszerződött hozzá az összes fontosabb autógyártó, és a térképen arra mész, amerre csak akarsz. Nem, ez nem álom, hanem a The Crew, az autós játék, amely meg akarja reformálni a műfajt!**

Minden korszaknak megvannak a maga kulcsszavai: a kilencvenes évek második felében a 3D volt az, amire mindenki ugrott, az ezredforduló után a multiplayer kellette magát a horog végén, az elkövetkezendő pár esztendőben pedig a „perzisztens" lesz a legtöbbet hallott kifejezés. Az idegen szavak szótára szerint ennek jelentése csupán annyi, hogy „tartósan fennálló", és videojátékos tekintetben ez olyan valami, ami folyamatosan változik és formálódik, méghozzá a résztvevő felek cselekedeteinek függvényében. Hogy ez miért is olyan jelentős dolog, egyszerűen bemutatható: tessenek csak egy szerepjátékra gondolni, és arra, hogy a főhősnek, vagyis neked, a játékosnak mennyi befolyása is van az adott világra. Ha kiirtasz egy egész falut, másnap is ugyanolyan kihalt lesz? Ha a WoW-ban leversz egy főellenfelet, akkor az örökre eltűnik? Természetesen nem, eltelik pár perc, és minden visszaáll az eredeti felállásba. Ennek gyakorlati okait persze ismerjük, egész egyszerűen lehetetlen és értelmetlen lenne egyedire szabott élményt kínálni (mégis ki, miből és mennyi idő alatt készítene több millió egyénre szabott szörnyet és küldetést?), így a perzisztens-élmény jobbára csak a játékmenet kis szeleteire szorítkozik: az irányított karakter szintjére, képességeire, tárgyaira, és a közösségi élményhez kapcsolódó elemekre. De mi történne akkor, ha az egész játékot a társasági élményre hegyeznék ki, és ehhez egy egész országnyi játszótér dukálna? A The Crew megmutatja!

A tavalyi bemutatóhoz képest elképesztően sokat fejlődött a játék, a tartalom gyakorlatilag már elkészült.

BORN IN THE USA

A The Crew sandbox alapú, hatalmas játéktérrel rendelkező, folyamatosan online kapcsolatot igénylő autóversenyzős játék – nem MMORPG, de közel van hozzá. Ismerős a leírás? Ha egyből a Test Drive Unlimited jutott eszedbe (vagy az előző pár év Need for Speedjei), az egyáltalán nem a véletlen műve, hiszen a játék mögött az Ivory Tower stúdió áll, melynek több kulcsfontosságú tagja is komoly szerepet töltött be a TDU első epizódjának fejlesztése során. Onnan érkezett a rendező, a producer, a pályatervező, és a legtöbb grafikus is. Hogy a TDU 2-ben már miért nem működtek közre, arra pont a Crew a válasz: a francia Eden Games 2008-ban elkezdett szétesni, és ez a folyamat 2011-ben tetőzött közel száz alkalmazott távozásával, hogy aztán 2013-ra teljes egészében becsődöljön a lyoni team. Ám a balszerencsés sztorinak van egy jó oldala is: 2007-ben megalakult az Ivory Tower, és megkezdődött a The Crew fejlesztése, ami akár a Test Drive Unlimited-sorozat harmadik része is lehetne – csakhogy ez már a megjelenése előtt kategóriákkal jobb, mint a TDU valaha volt!

Ott van rögtön a játéktér kérdése. A TDU 2 bejelentésekor ámuldoztunk, hogy miként tudtak két gigantikus szigetet (Hawaii és Ibiza) is egyetlen játékba zsúfolni, a Crew kapcsán pedig már szavakat is nehéz találni, a helyszín ugyanis az Egyesült Államok. Mármint az egész, nem csupán egy szelete, nem egy-két város, hanem a kontinens északi felének egy jelentős része. Persze nem valós méretben (addig még kell várnunk pár évtizedet), hanem zsugorított, kivonatolt formában, mintha csak az idealista Egyesült Államok létezne. Még így is

A Ubisoft Reflections munkája meglátszik a játékon: minden egyes kocsi fantasztikusan jól kidolgozott belső nézettel is rendelkezik!

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ivory Tower / Ubisoft Reflections

MŰFAJ
autóverseny

MEGJELENÉS
2014 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

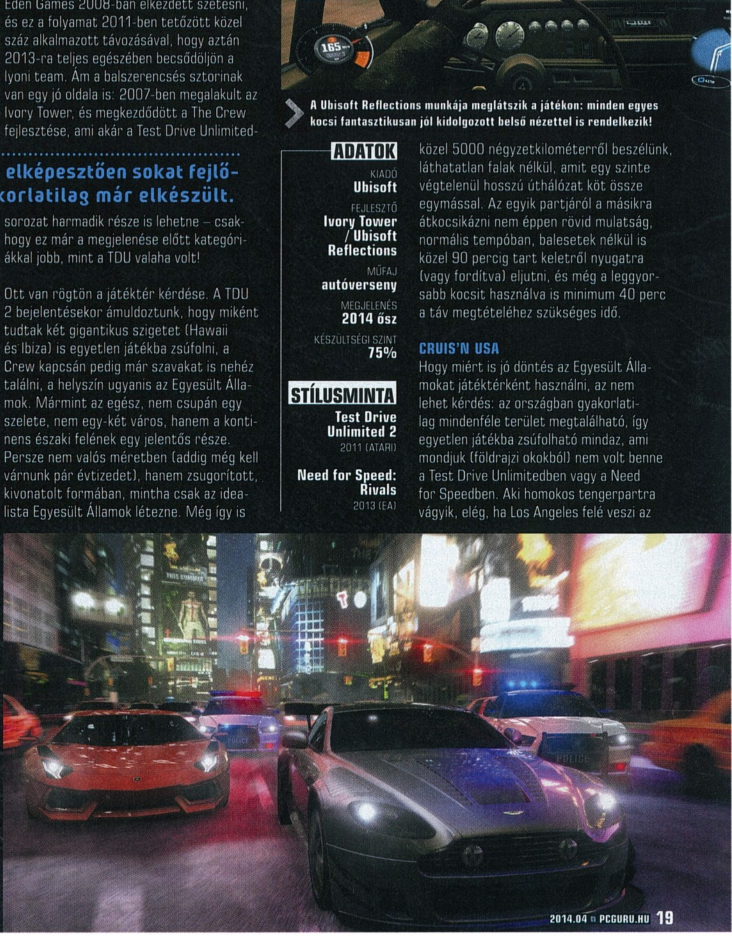
Test Drive Unlimited 2
2011 (ATARI)

Need for Speed: Rivals
2013 (EA)

közel 5000 négyzetkilométerről beszélünk, láthatatlan falak nélkül, amit egy szinte végtelenül hosszú úthálózat köt össze egymással. Az egyik partjáról a másikra átkocsikázni nem éppen rövid mulatság, normális tempóban, balesetek nélkül is közel 90 percig tart keletről nyugatra (vagy fordítva) eljutni, és még a leggyorsabb kocsit használva is minimum 40 perc a táv megtételéhez szükséges idő.

CRUIS'N USA

Hogy miért is jó döntés az Egyesült Államokat játéktérként használni, az nem lehet kérdés: az országban gyakorlatilag mindenféle terület megtalálható, így egyetlen játékba zsúfolható mindaz, ami mondjuk (földrajzi okokból) nem volt benne a Test Drive Unlimitedben vagy a Need for Speedben. Aki homokos tengerpartra vágyik, elég, ha Los Angeles felé veszi az



irányt, vagy leutazik délkeletre, Miamiba; akit a hideg, havas hegyek vonzanak, elveszhet Aspenben, Coloradóban; aki nem tud élni a mindent körbeölelő, acélból és üvegből összetákolt felhőkarcolók és a méregdrágán kínált kávékülönlegességek nélkül, New Yorkban garantáltan otthon fogja érezni magát; aki a forró sivatagot, a száraz homokot keresi, nyugaton bőven találhat belőle; a gyönyörű folyóvidéken elterülő Seattle és a Nagy-tavak tövénél elhelyezkedő Chicago pedig a megnyugvás kis szigeteként is funkcionálhat. A Crew által kínált mini-Amerikában tényleg minden megtalálható, a kis- és nagyvárosoktól kezdve a hegyes-dombos vidékeken át egészen a lakatlan, rideg kanyonokig és a mezőgazdasági gépektől zajos kukoricaföldekig – arra és oda mész, ahová csak akarsz, feltéve persze, ha bírja a kocsid.

Mert ami egy makulátlan, vagy csak néhány kis kátyútól szenvedő betoncsíkon még olyan simán csúszik, mint korcsolya a jégen, az a homokdűnék között már lehet, hogy elakad, vagy olyan gyorsan leamortizálódik, hogy előbb kell javításra küldeni a garázsba a járgányt, minthogy feltűnne az első lakott település. A The Crew Amerikája nem egy unalmas játszótér, hanem egy olyan homokozó, ahol szinte bárhol és bármikor le lehet térni a kijelölt útról, sőt, ajánlott is. Ott a rengeteg felfedezni- és gyűjtögetni való, a kihívások és versenyek tömkelege. Mert hát miről is szólhatna egy autós játék, ha nem a kocsikról és a hozzájuk kötődő eseményekről?

Minden egyes autó rendelkezik egy számszerűsített értékkel: ezt csak az alkatrészek lecserélésével lehet növelni, ha megköveteli a verseny

A The Crew multiplatform játék lesz, PC-re, PS4-re és Xbox One-ra egyaránt megjelenik, ráadásul nem is akárhogy: a fejlesztők minden platformon az 1080p-s felbontást lőtték be, így a játék mindig ugyanúgy néz ki, függetlenül attól, hogy milyen vason fut. Mi a PC-s változattal játszottunk, ahol nemhogy szaggatással, de még csak kósza bugokkal sem találkoztunk.

GARÁZSMENET

A Crew garázsába ha nem is megszámlálhatatlanul sok kocsi fért be, de mindenképp impozáns mennyiségű – és ami a legjobb, hogy az összes (az extra hotrodokat leszámítva) a valóságban is létezik, hiszen a fejlesztőcsapat és a kiadó kínkeservesen sokáig tartó tárgyalási folyamat során asztalhoz ültette a világ legnagyobb autógyárait, melyek végül engedélyt adtak arra, hogy leghíresebb járgányaik bekerüljenek a játékba. Az összes partner kiléte még nem ismert, de a repertoár hatalmas: egyes amerikai (Ford, Chevrolet), európai (Lamborghini) és ázsiai (Toyota) istállók már most a fedélzeten vannak, így senki se lepődjön meg, ha a kanyarban összefut egy Impalával, egy Aventadorral, vagy egy észveszejtően gyönyörűen doromboló Mustanggal.

És bár a rengetege kocsi jelenléte már önmagában remek dolog, az viszont már kifejezetten fantasztikus, hogy nincs egy olyan járgány sem, amit ne lehetne átszabni – kívülről és belülről egyaránt. A The Crew főszereplői ugyanis nem a névtelen vagy sután kinéző nem játékos karakterek (ez a Test Drive Unlimitedben se működött), hanem az acélból, szénszálból, üvegből álló négykerekűek, melyek két részre oszthatók: egy külső borításra, és az alatta meghúzódó mechanikus elemekre. Előbbi esetében beállítható a festés, a mintázat (bár a Forza Motorsporthoz hasonló egyedi szerkesztőfelület ehhez sajnos még nem készült), kiválasztható a felni, a lökhárító, a szélvédő, átpakolhatók a légbeömlők. Ez azonban csak cicoma, az igazi csoda a felszín alatt lapul.

Minden egyes autó kereken egy tucat komponensből épül fel: ide tartozik a motor, a felfüggesztés, a váltó, a kipufogórendszer, a fék, a kormány, és még egy csomó olyan dolog, amely ténylegesen is befolyásolja a menettulajdonságot. 12 komponens, vagyis 12 olyan elem, amit fejleszteni, javítani, cserélni lehet, sőt, egyenesen kötelező is, hiszen ahogy halad előre a történet és érkeznek az egyre keményebb futamok, úgy nő a kihívás. A szalonból kitolt járgány nem mindig felel

EGY KOCSI, NÉGY KERÉK, ÖT AJTÓ, HAT OSZTÁLY

FULL STOCK
Pont, ahogy kigurult a szalonból: semmi cicoma, semmi extra, ez a gyári állapot.

STREET
Apróbb, főleg kozmetikai módosítások, és minimális javulás a teljesítményben. Igazi versenygép.

DIRT
Megerősített felfüggesztés, szélesebb kerekek, összkerékhajtás. Ralihoz tökéletes.

RAID
Gallytörő rács, lecserélt váltó, megemelt felfüggesztés: maximális off-road kompatibilitás.

PERFORMANCE
Lyukak itt-ott, keskeny, jól tapadó gumik, leültetett felfüggesztés: mindent a lóerőért.

CIRCUIT
Lesüllyesztett kasztni, bukókeret, szuperszéles felnik, lecsökkentett súly: a versenypályák királya.

TÉGED IS VÁR A KRÚ

A címben szereplő „banda" szó nem a véletlen műve: a Crew története egymással rivalizáló csoportokról szól, melyek nézeteltéréseiket versenyzéssel és az átlagemberek nyugalmának megzavarásával rendezik le. Természetesen rövid idő alatt feltűnik a szövetségi hatóság is, így a 20 órás kampány során rabló-pandúr játékra, beépülésre, és a műfaj többi klisséjére is fel lehet készülni. Hiába, ez a játék tényleg a kocsikról szól, kár lenne érzelmes, drámai sztorit várni!

meg a követelményeknek, lehet, hogy túlsúlyos (vagy pont ellenkezőleg), esetleg csigalassú, így muszáj átszabni. De mégis hogyan? Természetesen a világtérképen elrejtett elemek megtalálásával, illetve versenyek, kihívások teljesítésével, hiszen ezekkel zsebelhető be a pénz, és a meg- és felvásárolható komponensek tömkelege, amit aztán a garázsban lehet ténylegesen is besuvasztani a többi elem mellé.

Nem fogja megreformálni a műfajt, de hogy sokáig nem akad majd méltó kihívója, az egészen biztosra vehető!

A The Crew ebből a szempontból nézve pontosan úgy működik, mint egy szerepjáték, hiszen fejlődnöd kell, javítani a képességeiden, átszabni a verdádat, bővítened a garázsodat, és felnőni a feladatokhoz: maguk a fejlesztők úgy hivatkoznak rá, mint az autós Pokémon, és egyáltalán nem állnak távol a valóságtól. A játéktér minden segítséget megad a feladat teljesítéséhez, hiszen a bárhol és bármikor elérhető térkép az összes szükséges információt tartalmazza: a versenyeket, az autókat, alkatrészeket értékesítő boltokat, na meg az ezernyi kihívás pontos helyét. A csavar az, hogy az A-ból B pontba való eljutás közben is beindulhat egy véletlenszerű feladatsor. Ez lehet mondjuk bóják kerülgetése, zászlók eltrafálása, vagy a szembejövő forgalomban való lavírozás. A jutalom minden esetben pénz és tapasztalati pont, de kitűnő teljesítmény esetén még extra alkatrészeket is be lehet zsákolni. A játék megjelenésekor kilencszáznál is több lesz a feladatok száma: ebbe beletartoznak a történetet előrébb lendítő missziók, a challenge-ek és egyéb feladatok is.

Történet? Bizony az is van, persze semmi komoly, elsődleges és szinte egyetlen szerepe csak annyi, hogy szépen, fokozatosan bemutassa az Egyesült Államok főbb régióit, az ezekhez kapcsolódó szereplőket, és az adott területhez passzoló kocsikat, versenyeket. A rengeteg gyártó szerepeltetése ugyanis nem a véletlen műve, és még csak nem is a mellveregetéshez kellett, hiszen a verdák a játékmenetre is kihatással vannak. Minden fontosabb földrajzi területhez tartozik egy adott versenytípus: Miamiban az off-road versenyek a legnépszerűbbek, New Yorkban a méregdrága, főleg ázsiai luxusautókat szerepeltető utcai kihívások, Los Angelesben az izomautókat övezi nagy népszerűség, a hegyvidéken pedig a ralinak adóznak a résztvevők.

Természetesen lehetőség van ehhez passzoló kocsikat vásárolni (sőt, tulajdonképpen muszáj is), de nem mindig kell azonnal lecserélni az egész verdát: a The Crew-ban van egy külön menü, lényegében egyfajta tuningműhely, ahol kisebb-nagyobb átalakítással át lehet sorolni bizonyos gépeket egy másik versenykategóriába (amit Specsnek hívnak). Kiváló példa erre a Camaro, amely alapesetben szalonállapotban érkezik a kereskedőtől; szélesebb kerekekkel, erősebb felfüggesztéssel már raliautóként is megállja a helyét, extra lóerővel megtámogatott motorral pedig az utcai versenyeken is el lehet vele boldogulni. Természetesen vannak azért korlátai a rendszernek, a legtöbb négykerekűt nem lehet csak úgy átsoroltatni, és előbb vagy utóbb úgyis bedöglik mindegyik, hiszen az ütközések, koccanások során külső és belső sérülésekkel is számolni kell, melyet helyrehozni nem olcsó és egyszerű mulatság, főleg egy komoly tétre menő menet alatt. Erre valók a barátok, nem igaz?

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. AZ ÁR

A leírtak alapján a The Crew akár egy MMORPG is lehetne, de nem az: hagyományos, dobozos, teljes árú játék, amit csak egyszer kell megvenni.

2. A JÁTÉKOSOK

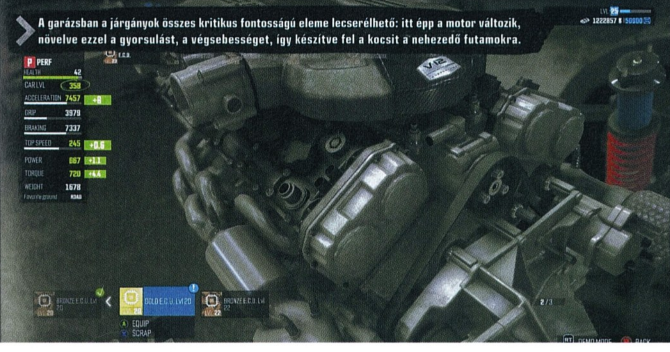
Habár a játék folyamatos online kapcsolatot követel meg, a térképen maximum csak nyolcan tartózkodhatnak: te, és még hét másik ember.

3. A VILÁG

A hatalmas térkép már a kezdetektől elérhető, nincsenek lezárt területek, akkor és oda mész, ahová és amikor csak akarsz.

JÁTÉK HATÁROK NÉLKÜL

Hiszen a Test Drive Unlimitedhez hasonlóan a Crew is egy folyamatosan online kapcsolatot ápoló játék, amely internet nélkül el sem indul – pedig nem is MMORPG. Minek kell akkor a net? Mert a játéktérben mindig van maximum hét másik emberi játékos: nem kell velük kommunikálni, nem kell velük bandázni, de megéri, hiszen így sokkal nagyobb jutalom zsebelhető be, még az A-ból B-be való eljutásból is verseny kerekedhet, és akkor még nem is esett szó a PvP-tartalomról, az MMO-któl kölcsönzött rengeteg elemről, ami miatt tényleg perzisztens játék a The Crew, ahol mindig minden folyamatosan változik. Remélhetőleg a megjelenési időpont már nem fog sokat, hiszen egyszer már csúszott egy nagyot, és jelenleg úgy néz ki, hogy csak valamikor kora ősszel vághatunk neki az amerikai túrának – ez viszont egy olyan vakáció lesz, amit garantáltan nem akarsz majd kihagyni!



A garázsban a járgányok összes kritikus fontosságú eleme lecserélhető: itt épp a motor változik, növelve ezzel a gyorsulást, a végsebességet, így készítve fel a kocsit a nehezedő futamokra.

FLÚGOS FUTAM

INTERJÚ A THE CREW FEJLESZTŐIVEL

[ÍRTA WILSON] **A The Crew párizsi prezentációja azért is volt különleges, mert az ilyen és ehhez hasonló rendezvényektől eltérően itt maga a fejlesztőcsapat is jelen volt: a lyoni Ivory Towers csapatából a rendező, a producer, a kreatív igazgató és rengeteg alacsonyabb beosztású, de hasonlóan fontos munkát végző munkatárs is a francia fővárosba látogatott, így közvetlenül azokat kérdezhettük, akiknek még az ereiben is a The Crew folyik. Hosszabb interjúra végül Stephane Beley-t, a játék producerét sikerült elkapnunk.**

Az Ivory Tower stúdió 2007-ben jött létre: ez barátok között is hét év, a The Crew mégis a legelső játékotok. Mi tartott ennyi ideig?

Az Ivory Tower a Test Drive Unlimited befejezése után, az Eden Games kulcsembereinek távozását követően jött létre, még mielőtt elkezdődtek volna a munkálatok a TDU 2-n. A saját karrierem programozóként kezdődött, a V-Rallynál már műszaki vezető voltam, producerré pedig a Test Drive Unlimited sorozattal váltam. Tízévesen kezdtem érdeklődni az autók és a videojátékok iránt, és már ekkor tudtam, hogy ilyen játékokkal akarok foglalkozni. Azonban nem volt megfelelő a hardver, sokat kellett várnunk arra, míg olyan gép került a piacra, amivel minden ötletünket meg tudjuk valósítani – többek között ezért is tartott hét évig, mire a The Crew-t tető alá hoztuk.

Ez azt jelenti, hogy a The Crew ötlete már azelőtt megvolt, mielőtt ténylegesen is megalapítottátok volna az Ivory Towert?

Pontosan! Már a TDU 2 előtt a fejünkben volt egy ilyen típusú játék ötlete. A TDU 2-t olyanra szerettük volna, mint amilyen a The Crew lesz, de a stúdión belül komoly ellentétek feszültek egymásnak a távozásunkat követően, így ott végül máshogy alakultak a dolgok. Szerencsére a Ubisoft meglátta a lehetőséget a Crew-ban, így egy tíz éve dédelgetett álmom valósulhatott meg: most már megcsinálhatom azt az autós MMORPG-t, amire mindig is vágytam. Vártam, vártam és vártam, de megérte, a PS4-gyel, az Xbox One-nal és persze a PC-vel már olyan sok erőforrást ki tudtunk használni, amivel létre tudtunk hozni egy hatalmas, felfedezésre váró világot, ahol együtt kalandozhatsz a barátaiddal, ahol versenyezhettek egymással és trófeákat nyerhettek. És ugye ott van a szerepjátékszerű fejlődés a tengernyi lehetőséggel, az elképesztő mélységgel. Létre kellett hozni azt a rengeteg kocsit, megegyezni a gyártókkal, mindegyiknek egyedi karaktert adni, tökéletesre szabni az irányítást... volt teendő bőven, ehhez elég sok idő kell. Nem könnyű meló, de a végeredményért megéri!

Nem sok MMORPG-szerű autós játék van a piacon: a Test Drive Unlimited sorozat becsődölése után a Need for Speed vette át a stafétát. Szerinted lesz helye ezen a kicsi piacon a Crew-nak is?

Nagyon remélem. Bízom benne, hogy egy olyan autós játékot hozunk tető alá, ami friss, innovatív, ami többet nyújt, mint a piacon lévő többi játék. Úgy gondoljuk, hogy a Crew ilyen: a közösségi élményre hangolt játékmenet, a szerepjátékelemek, a hatalmas, szabadon bejárható világ, a gyűjtögetni valók – ezek együttesen gondoskodnak arról, hogy a Crew tartalmas, hosszú és felejthetetlen élmény legyen.

A Test Drive-sorozatban Hawaii és Ibiza volt a két főszereplő, most viszont egy jóval nagyobb falatot kaptatok be: az egész Egyesült Államokat lemodellezitek! Miért pont ezt az országot választottátok?

Az Egyesült Államok azért kiváló választás, mert hatalmas, és éppen ezért hihetetlenül változatos is. A napfényes, homokos tengerpartok, a tűzforró sivatagok, az óriási fenyőerdők, a fagyos hegyvidékek és a hatalmas városok világa – vagyis tökéletes egy videojátékhoz. Az USA-t mindenki ismeri, mindenki el akar oda jutni, nem kell külön bemutatni, mindenki meg tudja találni a maga kedvenc helyét, és persze autóját.

Ezen a téren tényleg hatalmas a változatosság, hiszen szinte az összes nagyobb autógyár képviselteti magát a Crew-ban. Nehéz lehetett mindenkit meggyőzni...

Ez tényleg egy nagyon rögös, hosszú és kemény út volt, de szerencsére nem kellett nulláról felépíteni velük a kapcsolatot, hiszen a Test Drive Unlimited okán már több céggel is kapcsolatban álltunk. Az összes licencet megszerezni sokáig tartott, elsősorban azért, mert az általunk használt rendszerben a kocsikat át lehet szabni, úgy alakítani, hogy már csak külsőleg emlékeztetnek az eredeti vonalaikra. Azonban az egyedi játékélmény és az elszántságunk meggyőzte őket. Évekig tartott, de szórakoztató volt!

Mi a helyzet a járművek kezelésével? A Crew amolyan fél-arcade játék, félig szimulátor, félig arcade, olyasmi, mint a TDU vagy a Driver volt?

Úgy építettük fel a játékot, hogy könnyű legyen belerázódni, könnyű legyen megtanulni, bárki beleugorhat és élvezheti, azonban szerettük volna, hogy legyen mélysége is, legyen mit felfedezni és elsajátítani benne. Használd a féket: miért ne használnád? Ne menj folyamatosan padlógázzal: néha vedd vissza a sebességet, mert 280-nal nem fogsz bevenni egy kanyart. Ilyen egyszerű, mégis meghatározó gondolatok kavarogtak a fejünkben, mikor kialakítottuk a vezetési modellt, azt az „attitűdöt", ahogy a kocsik viselkednek.

A The Crew már önmagában is monumentális, de a moduláris felépítése miatt elképesztően sok dologgal bővülhet. Mennyire terveztek hosszú távra vele, számíthatunk-e esetleg bővítményekre, kiegészítésekre, vagy inkább rögtön egy folytatásba vágtok bele?

A Crew-ra szolgáltatásként tekintünk, nem egyszerű játékként: éveken át szeretnénk foglalkozni vele. Igen, évekig, azt akarjuk, hogy a Crew egyfajta keret legyen, amit bővíteni lehet – új kocsik, új területek, új játékmódok érkezhetnek, így a lemez garantáltan nem fog hamar kikerülni a gépekből - legalábbis reméljük!

Korai lenne még folytatáson gondolkodni, hiszen még az első játék sem jött ki, sőt, még el is toltátok. Ezt a döntést a Ubisoft hozta, vagy ti kértétek az extra időt?

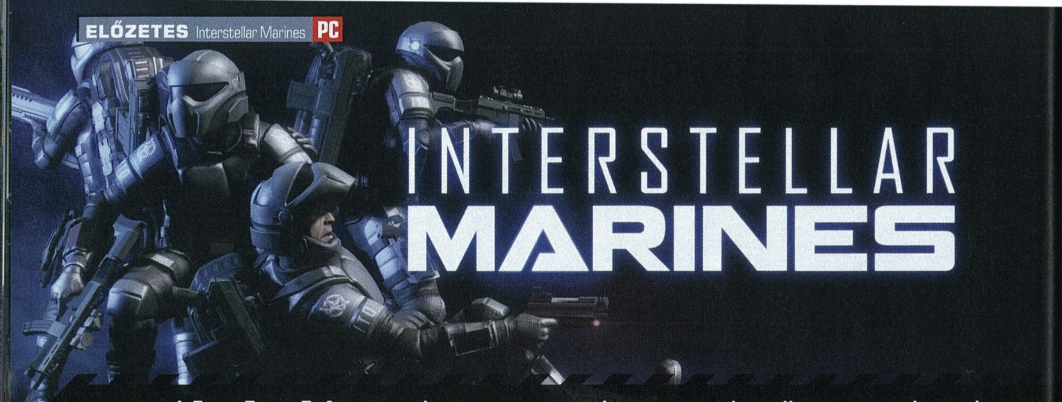
A Ubisoft számára a minőség a fontos, és persze számunkra is. A célunk az volt, hogy a játékos tökéletes élményt kapjon. Tökéletes persze semmi sem lehet, de teljesen finomhangolt, kiválóra csiszolt viszont igen. Azt akartuk, hogy a vezetési élmény, a kocsik, a szerepjátékelemek, a világ, a multiplayer minden egyben legyen, ehhez azonban idő kell. Ezért úgy döntöttünk, elcsúsztatjuk, hogy mikor megjelenik, működjön, ne legyenek szervergondok, bosszankodó játékosok. Mindenki tudja, hogy igazi őrültekháza egy online központú játék első napja. Mindig gond van a szerverekkel és a kapcsolattal, sok a bosszankodás, sok a dühös vásárló. Ezt el szeretnénk kerülni, nekünk a játék és a játékosok a fontosak, nem a határidők.

Szerencsére nem vagytok magatokra utalva, a fejlesztésbe besegít a legutóbbi Drivert jegyző Reflection is. Hogyan oszlanak el a feladatok?

Elsősorban mi vezetjük a fejlesztést. Ők a térképért, a szerepjátékelemekért és a PS4-es változatért felelnek. A PC-s és az xboxos kiadás már a mi felelősségünk, ahogy a játék összes többi eleme is. Nagyon jó velük együtt dolgozni, tökéletesen értenek az autós játékokhoz, és még a távolság sem akkora probléma: ők Newcastle-ben vannak, mi Lyonban, így még az időzónákkal sem kell vesződni.

Ha már szóba kerültek a konzolok: mennyire lesznek hűek a ma látott és kipróbált PC-s kiadáshoz?

Minden platformon ugyanazt az élményt akarjuk nyújtani, és ez nemcsak a játékmenetre értendő, de a technikai paraméterekre is. PC-n, PS4-en, Xbox One-on egyaránt 1080p felbontásban fut a játék, ugyanazzal a képfrissítéssel. Mindegyik ugyanolyan, mindegyik azonos minőséget képvisel.



INTERSTELLAR MARINES

[ÍRTA JOHNBART] A Zero Point Software-nek nem erőssége a kreatív címadás, elhivatottságuk azonban megkérdőjelezhetetlen, a Steam Early Access keretében debütált Interstellar Marines ugyanis megszakításokkal bár, de majd kilenc éve készül.

E közel egy évtized pedig felettébb mozgalmas volt, az Interstellar Marines (IM) ugyanis minden bizonnyal a leghányattatottabb sorsú indie játékok közé tartozik. Az eredetileg Project IM néven futó lövöldének még 2005-ben (!) állt neki négy derék dán, akik egy történetközpontú, taktikai- és RPG-elemekben gazdag sci-fi lövöldében gondolkodtak, melyet az akkoriban még bika Unreal Engine 3 hajtott volna. Remek kombónak hangzott mindez, nem csoda hát, hogy a játékosok zabálták a program 2006-os (javarészt UE3-ban renderelt) előzetését – a merev kiadók és a borsos licencdíj azonban térden lőtte az álmot, a csődbe ment csapat pedig lehúzta a rolót.

Shakespeare viszont nem tévedett: valami továbbra is bűzlött Dániában, a projekt vezetői ugyanis nem dobták szerelemgyereküket, az IM így vegetálva bár, de tovább élt, csak épp közben az UE3 motort Unityra, a pénzszerzést pedig közösségi finanszírozásra cserélték. Az új felállásban 2010 eleje óta dolgozik a brigád, de csak tavaly érték el a következő lépcsőfokot a korai hozzáférésű verzió Steamre dobásával. Bár a jelenleg elérhető pre-alfa változat még eléggé foghíjas (és mellé zavaróan lassan is készül), lelkesedésben azért nincs hiány, az ígéretek pedig hangzatosak – cikkünkben először ez utóbbiakat vesszük számba, utána pedig azt, hogy mi is valósult meg eddig belőlük.

AZ ELSŐ VÉDVONAL

Mint fentebb említettem, az IM egy szerepjátékos elemekkel tűzdelt sci-fi taktikai FPS, melyhez bevallottan a Rainbow Six: Raven Shield, a System Shock 2 és a Half-Life adta az ihletet. Az elsőtől a taktikus csatákat, a másodiktól a karakterfejlesztést, míg a harmadiktól a sztoriközpontú játékmenetet kölcsönzi (majd) a program. Mindezt kellemes űroperás csomagolásban tálalja a csapat, amely bár a 22. századba kalauzolja a viszkető ujjú kommandósokat, mégis igyekszik a realitások talaján maradni, a kalandjaink során meglátogatott nyomasztó űrállomások, hordozóhajók, és a Naprendszert tarkító emberi kolóniák láttán így valószínűleg nem fog arcpálmát ültetni egy NASA-kutató sem, az IM világának űrtechnikája ugyanis a jelenkori megoldások továbbgondolásában gyökeredzik.

Sok feladat vár még a fejlesztőkre, mire tartalmas játék lesz az IM-ből, de az alapok már a helyükön vannak, a jelek pedig bíztatóak!

ADATOK

KIADÓ
Zero Point Software

FEJLESZTŐ
Zero Point Software

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2013. 07. 02. (alfa)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
45%

STÍLUSMINTA

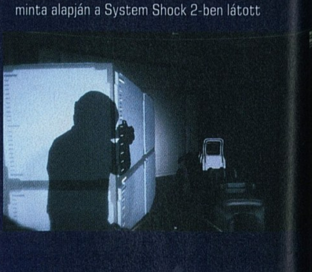
Star Wars: Republic Commando
2005 (LUCASARTS)

Insurgency
2014 (NEW WORLD INTERACTIVE)

A milió tehát úgy-ahogy hihető, a cselekmény persze már merő fantasztikum: az előreláthatóan három részben érkező történet az emberiség első kapcsolatfelvételét regéli el, amelyben viszont a diplomaták helyett a címszereplő űr-tengerészgyalogság játssza a főszerepet. A középpontban egy négyfős egység megpróbáltatásai állnak, melynek a rebellis emberi kolóniák mellett egy titokzatos idegen fajjal gyűlik meg a baja. A világmentésnek szóló és négyfős kooperatív módban állhatunk majd neki, az újrajátszhatósági rátát pedig az ígéretek szerint a nemlineáris pályatervezés, randomizált pályaelemek (pl. eltérő irányból érkező ellenfelek, néha nyitott, máskor zárt ajtók, stb.), és dinamikus környezeti változók (úgymint változó fény- és időjárási viszonyok) növelnék.

Változni persze nemcsak a terep, hanem karakterünk és csapatunk is fog, a történet előrehaladtával ugyanis mind a rendelkezésre álló arzenál, mind képességeink jelentősen bővülnek. Utóbbiról egyelőre nem sokat tudni (bár a fejlesztői stílusminta alapján a System Shock 2-ben látott

Az új motornak még vannak sorjái, a sérülés ábrázolása például egészen csapnivalóan néz ki



KIKÉPZÉSI LÉPCSŐFOKOK

Az IM közösségi finanszírozása több szinten történik, melynek gerincét a játék weboldala adja. Az első lépcsőfokot a sima regisztráció jelenti: ezzel minden látogató hozzáférhet az oldalra fellőtt (4-5 éves) online techdemókhoz (lejátszásukhoz Unity Web Player szükséges). A második támogatási fok az early access build beszerzése: a 14 eurós Frontliner csomaggal az alapjátékot, míg a 40 eurós Spearhead pakkal két Steam-kulcsot, a játék OST-jét, egy művészi munkákat tartalmazó csomagot, illetve egy fórumos Spearhead rangot kapunk, amellyel később exkluzív fegyverekhez és ruházati elemekhez férhetünk hozzá. A fentieken túl a portálon ötdolláros „gyorssegélyt" is nyújthatunk, amely minden utalással továbbfejleszti a fórumos jelvényünket, és idővel Spearhead-pakká konvertálható.

A sisaknézet teljesen egyedi hangulatot kölcsönöz a játéknak, tényleg azt érezni, hogy itt egy igazán kemény katonát irányít az ember

szisztémára készülhetünk), az előbbi pedig nem okoz nagy meglepetést: a sztori során közel 27, létező modellekre épülő flintára tehetjük rá kezünket, melyeket ízlésesen testre is szabhatunk: eltérő kapacitású tárakat, új irányzékot, taktikai markolatot és lámpákat, illetve egyéb jóságokat rakhatunk fegyvereinkre.

KIKÉPZÉS ALATT

Ígéretekben és tervekben tehát nincs hiány, még ha ezeket a mostani early access build nem is támasztja alá, dacára ugyanis annak, hogy a játék már jó egy éve fenn van Steamen, tartalmilag még mindig eléggé foghíjas.

Miután jelenleg a fő cél a kooperatív módot is kiszolgáló dinamikus környezetek és a harcrendszer fejlesztése, a játszható verzió a kompetitív multiplayerre koncentrál. A cikk írásának pillanatában elérhető változat így (egy kisebb fizikai sandbox pálya mellett) kilenc többszemélyes arénát kínál, melyeken 10-16 fős Domination meccseket tolhatunk (melyek a történet szerint a gyalogsági kiképzés részét képezik, így ezeken kábítólövedékekkel szerelt géppisztolyokkal hadakozunk). A pályák változatosságával nincs gond: az 51-es körzet mélyén többek között szimulált lápvidéken, havas bázison, tavaszi fenyvesekben, vagy épp félhomályos űrbázison eshetünk neki a bajtársaknak, a játék fontos részét képező dinamikus pályaváltozásokból pedig már a pre-alfa változat is szép ízelítőt ad – a kontrollpontokkal együtt változó időjárási- és fényviszonyok, vagy épp turbinák keltette szélviharok nehezítik az összecsapásokat.

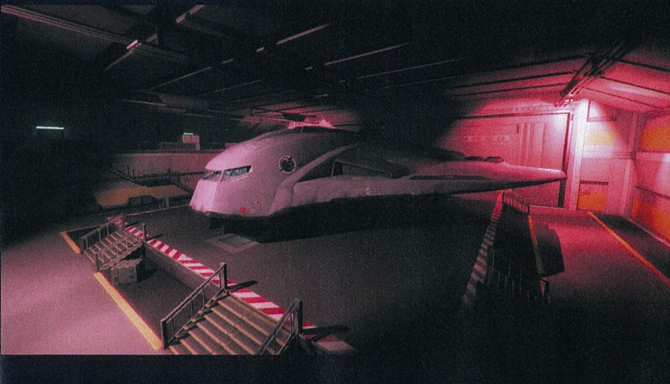
Ellenben Domination mód ide, dinamikus arénák oda, az ígéretekkel összevetve a közel egyéves steames build még mindig elég sivár: egyetlen kompetitív játékmód, egyetlen fegyver, és zavaróan egy kaptafára készült épületek/termek jellemzik az IM-et. Emellett ráadásul a mozgáskultúra sem a legszerencsésebb: az alap sétatempó eléggé öreguras, a futás inkább visszafogott kocogás, guggolás és kihajolás pedig egyáltalán nincs a jelenlegi verzióban, ami nemcsak azért fura, mert egy magát taktikai akciójátékként aposztrofáló FPS esetén ez már a korai hozzáférésű változatban is alapnak kellene lennie, hanem mert a játék weboldalán elérhető 4-5 éves techdemókban ezek mind ott vannak...

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Az IM-et a 4.3-as Unity motor hajtja, ami a látvány alapján tökéletes alternatívája az öregedő UE3-platformnak. A dinamikusan változó fény-árnyék hatások gyönyörűek, az időjárási hatások (a szélben lengedező növényzet, a lápvidéket belengő köd, vagy épp a sisakunkon lecsorduló vízeffektek) teljesen rendben vannak, a karakter- és fegyvermodellekkel semmi gond, a Republic Commandóra emlékeztető sisaknézet pedig sokat hozzátesz az „ott vagyok" érzéshez. Bár maga a képi világ (mint írtam fentebb) még meglehetősen önismétlődő és kissé sivár, nekem mégis bejön: a fémes, szürkés, enyhén klausztrofóbiás érzetet keltő sci-fi közeg engem személy szerint az új Battlestar Galactica és a Star Trek: Enterprise szűk, ámde realisztikus folyosóira emlékeztet.

A hangulat megágyazásában viszont a zene és a hangok is nagy szerepet játszanak: a nyitótéma kellemesen fülbemászó, míg a pályákon hallható effektek (a riasztó hangja, vagy épp a hangszórókból áradó közlemények) mind egy ténylegesen működő bázis érzetét keltik. A teljesítménnyel szintén nincs gond: a négyéves vasamon közepes-magas beállítások mellett reccenés nélkül fut a pre-alfa változat, a legmagasabb szintek viszont (érthető módon) igencsak erős PC-t kívánnak.

Az Interstellar Marines világa még nem egy aprólékosan felépített sci-fi univerzum, de már megvannak benne azok az elemek, melyek kiemelik a sablonszerű shooterek közül. Bár a képen látható repülő gépezet nem éppen futurisztikus madár!



A CSILLAGOK FELÉ

Hangzatos ígéretek, formálódó technikai háttér és jelenleg szerény tartalom – a cikk írásakor itt áll az Interstellar Marines. Bár a sovány early access build okán egyelőre nem javaslom, hogy fejest ugorjatok a kiképzésbe, a Zero Point játékára mégis érdemes lesz odafigyelni, mivel egy igen hangulatos sci-fi koktélnak tűnik a formálódó dán űrkaland. Reméljük, hogy a felfejlődés sikeres lesz, mert akkor egy igen hangulatos taktikai sci-fivel leszünk gazdagabbak – ennél többet pedig majd egy évtized várakozás után szerintem nem kérhetünk.

WATCH DOGS™

[ÍRTA CHOCHO] **A Watch Dogs tavalyi késése sokaknak okozott heveny szemgörcsöt, pedig a franciák váltig állítják, hogy a halasztás jót tett a játéknak. Erről persze csak május végén bizonyosodhatunk meg, de addig is érdemes újra átrágni, miféle kutyáról van szó.**

Pedig minden olyan szépen indult. Amerika és Európa nagyvárosai tele voltak Watch Dogs reklámokkal, a boltok felvették az előrendeléseket, a magazinok biztosították a teszteknek szükséges oldalszámot. Aztán jött a pofon: a játék egy szép őszi (azaz mocskosul vizes és sötét) napon elcsúszott „valamikor tavasznyárra", és még most sem kapható, igaz, ha minden jól megy, alig több mint egy hónap múlva végre tényleg ellátogathatunk a jövő közösségi hálóval átszőtt Chicagójába, hogy szétrúgjuk a mindenféle hatalmat magához ragadó kevesek alfelét. A Watch Dogs a Ubisoft szerint az első igazi „nextgen játék" lesz a kiadótól, azaz olyan program, ami végre tényleg megmutatja, mit tudnak az újonnan vett processzorok, videokártyák és konzolok. Többek között emiatt volt szükség rá, hogy a Watch Dogs késsen kicsit. És többek között emiatt várjuk már szinte megszállottan.

Sokat csúszott már, és a legutóbbi előzetesek alapján csúnyult is: májusban kiderül, hogy milyen mértékben...

TŰZOLTÓ LESZEL, ÉS SZÉTLŐTT HULLA!

A Watch Dogs fejlesztése 2008-ban kezdődött, a csapatban pedig főleg Far Cry 2-es emberkék dolgoznak, ami a Ubisoft Montreal játékait ismerő olvasóknak már előrevetítheti, hogy itt bizony nem egy feltupírozott Assassin's Creed készül, jófiú főhőssel és papírmasé gonosztevőkkel, hanem valami mélyebb, összetettebb, amit a szokványos gamer szemellenzőt viselve nem lehet értelmezni. A Watch Dogs hatalmas Chicagójában minden járókelő, fegyveres, boltos, hajléktalan, autókereskedő vagy vécépucoló külön személyiség, megvannak a maguk kis otthoni dolgai, egyesek épp megházasodtak, mások elváltak és pereskednek, esetleg csak azért dolgoznak az ügyeletes überszemét cégmogulnak, mert valahogy ki kell csengetni azt a fránya diákhitelt. Összefoglalva, a Watch Dogs polgárai olyan közel állnak a valós emberekhez, amennyire az manapság megoldható, és az imént felsorolt példák nem csupán légből kapott elképzelések, hanem tényleges adatok, amiket hősünk, az egykori feketekalapos hacker, Aiden Pearce egy különleges mobiltelefonnal szívhat magába, hogy aztán felhasználja azokat... valamire.

Hogy mire, az rajtunk, játékosokon áll, a Watch Dogs pedig nem tör pálcát felettünk, legalábbis nem úgy, ahogy egy Fable vagy inFAMOUS teszi. Ugyan a játékban lesz morális alrendszer, ami méri, hogy Aiden mennyire volt jó fej vagy csintalan, ez nem fog látványosan visszahatni ránk, mindössze egy feltűnő mínusz- vagy pluszjel adja tudtunkra, hogy amit csináltunk, mennyire számít elítélendőnek. A készítők így szeretnék elérni, hogy a játékosok ne érezzék úgy, hogy a játék ítélkezik felettük, tehát csak és kizárólag a saját lelkiismeretünk fog határt szabni Aiden ámokfutásának. És hogy mégis miért vetemedne egy chipsen és kólán élő informatikus egy város lerombolására? Természetesen bosszúból: a becsületes adatlopásból élő mintaapa Aiden egy nap olyat látott, amit nem kellett volna, ez pedig hatéves kislánya életébe került. Klisés húzás,

kétségtelen, de bevállik, mert együtt érzünk Aidennel és megértjük, miért megy olyan messzire, hogy akár a gyilkosságtól sem riad vissza. Még akkor sem, ha áldozatai nem két lábon járó digitális céltáblák. És ez az a pont, ahol a Watch Dogs tényleg brillírozhat: a Ubisoft Montreal alkotása lehet az első olyan sandbox akciójáték, ahol minden lövésnek tétje van, a játékosnak pedig el kell számolnia tettei súlyával.

SZÉTHEKKELEM A TÚRÓRUDI-AUTOMATÁT

Könnyű fejcsóválva mondogatni, hogy ez eddig mind túl szépnek hangzik ahhoz, hogy igaz legyen, de kár volna rosszmájúnak lenni, elvégre a Ubisoft az utóbbi időben kétszer is földre ejtette az állunkat: 2012-ben a Far Cry 3-mal, 2013-ban pedig az Asssassin's Creed IV-gyel. Viszont ha mégsem sikerül összehozni az impozáns koncepció gyümölcsét, akkor sincs minden veszve, elvégre a jópofa multiplayer még mindig meg tudja menteni a Watch Dogsot.

Kutyakomédia mobilon is

A Watch Dogs nyújtotta élmény a 2014-es trendeknek megfelelően kiterjedt egy másodlagos képernyőre is, sőt, a játék mellé készült hivatalos applikáció már most, a megjelenés előtt letölthető és kipróbálható. A Watch Dogs Live iOS-en és Androidon is játszható, és lényegében nem több egy geocaching alkalmazásnál, ami a környezetünkben fellelhető virtuális pontokat hackelteti meg velünk, utcán ténfergő játékosokkal. Az ilyenkor szokásos dolgokon kívül (mind amilyenek a különböző a toplisták, ugye) kapunk heti kihívásokat is, amik különböző jutalmakban részesítenek bennünket. Külföldön még nyerni is lehet a Watch Dogs Live-val, nálunk viszont be kell érni a sima városi bolyongással és hackeléssel. Hogy az applikáció a jövőben milyen extra funkciókkal bővül, a megjelenés után derül csak ki.

Ugye mindenki emlékszik arra, mikor a Codemasters minden játékát olyan „screenshotokkal" harangozta be, amiről kilométerekről látszott, hogy köszönőviszonyban sincs a játékkal, csak a Photoshoppal? Na, ez pont ugyanolyan!

Sárkány ellen sárkányfű, automata gépfegyver ellen pedig egy szimpla vipera. Teljesen logikus, nem?

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
akció-kalandjáték

MEGJELENÉS
2014. 05. 27.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

GTA IV
2008 (ROCKSTAR GAMES)

Mafia II
2010 (2K GAMES)

A Ubisoft a Dark Souls 2 inváziós modelljét viszi tovább, azaz a játékosok nem matchmakingben vagy zárt arénákban találkoznak egymással, hanem nyitva hagyott játékokban, magyarán az egyszemélyes mód Chicagójának utcáin. Két küldetés között könnyen megeshet, hogy feltűnik a közelben egy konkurens hacker, aki megpróbálja leszívni a bankkártyánkat, ebben az esetben pedig egyből megindul a hajsza, hatalmas játszótérré változtatva a gyönyörű metropoliszt.

Az ötlet ennyi, az már más kérdés, hogy mi magunk mit hozunk ki belőle – szerencsére azért a Ubisoftnál előrelátóak annyira, hogy tudják, egy free roaming játékmód mindenképp szükséges, hogy életben tartsák a játékot a 35-40 óra hosszú sztori végigjátszása után is. Ez utóbbi esetben hackereink egy korlátoktól mentes Chicagóban találják magukat, és egyszerre nyolcan ugorhatnak fejest mindenféle minijátékokba, autóversenyektől kezdve repülős megmérettetéseken át vízi üldözésekig, és bár nem mondták, de nyakunk rá, hogy sima deathmatch is helyet kap a multiban. Normális esetben ez nem villanyozna fel senkit, tekintve viszont, hogy a Watch Dogs egy hat kerületre osztott, hatalmas városban játszódik, amit a lehetőségekhez képest életszerűen modellezett le a Ubisoft Montreal, némileg változik a helyzet, hisz a GTA V-ben is ugyanezt kaptuk tavaly, csak cicomázott, MMO-köntösben, aztán hogy örültünk neki.

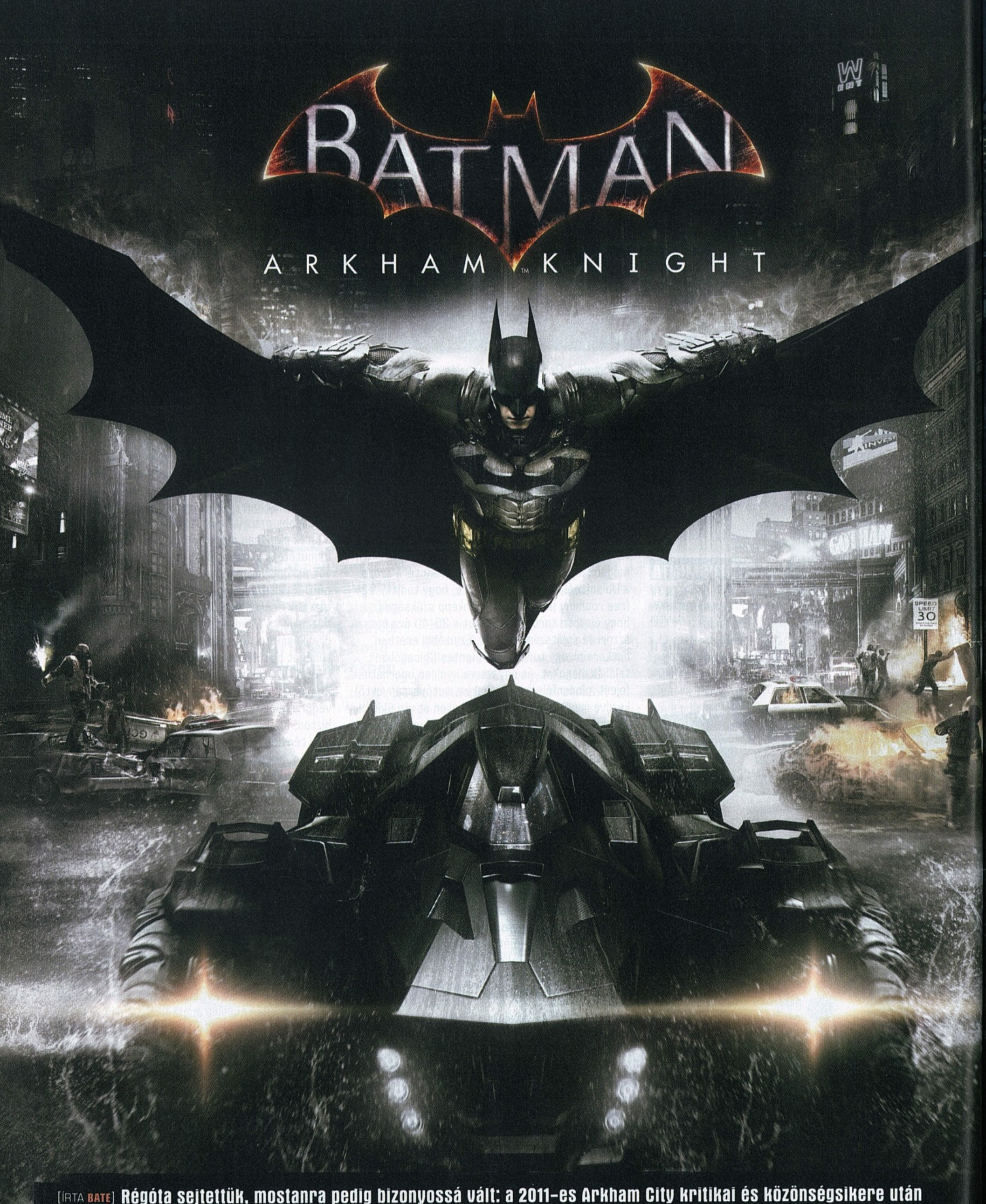
„AZ ÉG KÉK, A VÍZ NEDVES...”

Bemutatónk végére maradtak a szokásos sallangok, amiket már vagy ezerszer hallottunk, ezer kiadó ezernyi szóvivőjétől: a Watch Dogs olyan szép lesz, hogy beszabehu, Chicagót pedig városszimulációs alrendszerek egész csoportja vezérli majd a háttérben, így érve el, hogy ne csak a grafika láttán dobjunk hátast, hanem a program dinamizmusa miatt is. És hogy ebből mennyi lesz igaz? Nehéz megmondani, bár a legutóbbi, sztorit taglaló videó tanúsága szerint a játék alaposan megcsúnyult a 2012-es E3-on bemutatott változat óta. Ugyanakkor a fejlesztők esküdöznek mindenre, ami hackelhető, hogy a PC-s változat nagyon-nagyon szép lesz, még az Xbox One-os és PS4-es változatnál is jobban néz majd ki. Mindezek ellenére a saját fejlesztésű grafikusmotor kifejezetten sokféle skálázási lehetőséget biztosít, a cél pedig az, hogy akár egy 6-8 évvel ezelőtti csúcskonfiguráción is játszható legyen a Watch Dogs. Hogy melyik változat lesz végül a legjobb, májusban kiderül, az viszont biztos, hogy az Xbox 360-as és PS3-as verzió már tényleg csak vigaszdíjnak lesz jó. Apró érdekesség, hogy a PlayStation konzolokra érkező átirat exkluzív küldetést is kap, szóval, akit csak a tartalmi teljesség érdekel, jobban teszi, ha megbarátkozik egy Sony gyártotta masina beszerzésének gondolatával.

NÉZD, KUTYÁK!

A Watch Dogs érdekes kombinációnak tűnik, ami nem csak túlmutathat a GTA-k által meghatározott, nyílt világú akciójátékok eddigi korlátain, de sok éve az első olyan új sorozat lehet a Ubisoft istállójából, ami köré franchsie-t lehet építeni. A francia cég pedig nem viccel, már tavaly bejelentették, hogy minimum tíz évre számolnak a Watch Dogsszal, lesz film, folytatás, akciófigura, vécépapír, sőt, még mobilos applikáció is, amivel már most, a játék megjelenése előtt belekóstolhatunk az új generációs hackerek életébe. Mit is mondhatnánk, várjuk szeretettel, vagy ha megint késni merészel, akkor mérhetetlen szomorúsággal.

Habár lesz járműhasználat a játékban, vagyis el lehet majd kötni a kocsikat, de mennyivel menőbb a metró tetején szörfölni, miközben egy rendőrségi helikopter üldöz? Na ugye!



[ÍRTA **BATE**] **Régóta sejtettük, mostanra pedig bizonyossá vált: a 2011-es Arkham City kritikai és közönségsikere után a Rocksteady nem vonult pihenőre, hanem szép csendben folytatták az Arkham Asylummal megkezdett munkát, melynek legújabb gyümölcsét idén októberben szüretelhetik le a játékosok. Ekkor érkezik ugyanis az Arkham Knight, ami nemcsak a londoni gárda utolsó denevéres alkotása lesz, de a valaha készült legautentikusabb Batman-játék is, teljes egészében bejárható Gotham Cityvel, batmobillal, és egy eddig sosem látott ellenféllel.**

A 2013-as Arkham Origins nem volt csapnivalóan rossz játék, de kiemelkedő sem. Pedig a korábbi Arkham-epizódok az utóbbi kategóriába tartoztak, és hiába tudtuk, hogy a korai éveket feldolgozó Origins nem a Rocksteady műhelyében készül, ennek ellenére bíztunk benne, hogy a fejlesztésre összeverbuvált WB Montréal képes lesz az elődje nyomába lépni. Nem sikerült, és ma már azt is tudjuk, hogy a Batman jogokat birtokló Warner csak azért készíttette el a harmadik Arkham-játékot, hogy a franchise „ne hűljön ki" azon idő alatt, míg az angol csodagyerekek tető alá hozzák a nagy fináléjukat. A Rocksteadynek három éve volt az Arkham Knight elkészítésére, és a gyengébben szereplő kistestvér után sokkal nagyobb az elvárás az új résszel kapcsolatban, mint bármelyik korábbi epizód esetében. A PC Guru szerkesztősége a hivatalos bejelentés óta izgatott az új fejezetet illetően, és márciusban abban a szerencsében lehetett részünk, hogy a saját szemünkkel győződhettünk meg a készülő program minőségéről. Londonban jártunk, ahol a fejlesztők személyesen demózták az eddigi leggrandiózusabb alkotásukat.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Rocksteady Studios

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2014. 10. 14.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Batman: Arkham City
2011 (WBIE)

Batman: Arkham Origins
2013 (WBIE)

SÖTÉT FELLEGEK

Az Arkham Knight egy évvel Joker halála után veszi fel a fonalat, egy olyan Gotham Cityben, ami jelentősen megváltozott az őrült bohóc távozása óta. Az utcák biztonságosabbá váltak, a bűnözés visszaszorult, rég látott nyugalom borult a városra, és mindenki boldog. Csak egyetlen ember akad, aki gondterhelten figyeli az átalakulást, Batman, aki tisztában van azzal, hogy mindez csak vihar előtti csend, és valami komoly veszély közeleg. Hősünk pedig nem véletlenül a világ legjobb detektívje, baljós megérzései hamar beigazolódnak, hiszen a semmiből ismét feltűnik Madárijesztő, aki egy kíméletlen gáztámadással fenyegeti meg a várost. A világ többi részén ezt senki nem venné komolyan, de Gotham Cityben – ahol korábban egy külön városrész született a gazfickók elzárására – már tudják, hogy a szuperbűnözők mindenre képesek, így megkezdődik az azonnali kitelepítés. Hatmillió civil hagyja el az otthonát nagyjából egyetlen nap leforgása alatt, ám az utcák mégsem üresek: bandákba tömörült csőcselék randalírozik mindenfelé, a helyszínen maradt rendőrök tehetetlenek, és a helyzetet csak súlyosbítja, hogy az elmúlt egy évben meghúzódó gonosztevők ismét előmerészkednek, hogy együttes erővel vegyenek revánsot a Sötét Lovagon.

Az első pletykák még egy teljesen más játékról szóltak, de az Arkham Knightot látva és kipróbálva nem panaszkodhatunk!

Habár a sztori során felbukkanó gonoszok teljes listáját még jótékony marketinges homály fedi, az már most biztos, hogy Pingvin, Kétarc, Harley Quinn és a várost terrorizáló Madárijesztő ismét tiszteletét teszi, sőt, a folyamatos vereségbe beletörődni képtelen Rébusz is visszatér, és ezúttal is feltett szándéka, hogy különböző őrültségekkel keserítse meg a Batman életét – hozzá hasonlóan a többi ellenfél is egyedi missziókkal igyekszik majd véget vetni a denevér röptének. De mindez csak a felszín, hiszen veterán Arkham-játékosként mindannyian sejtjük, hogy az említett figurák csak egyszerű bástyák vagy futók a sakktáblán, és a távolból valaki más mozgatja a szálakat.

Gotham városának hírhedt maffiózója sem maradhat ki a Batmannel való leszámolásból...

Hogy ki, az októberig aligha fog kiderülni, ám azt már most tudjuk, hogy Batmannak ezúttal is egyetlen éjszaka áll a rendelkezésére, hogy felgöngyölítse az ügyet.

AZ ELÁTKOZOTT VÁROS

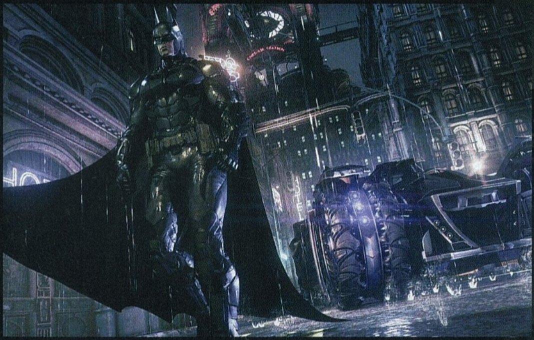
Az eddig elhangzottakért persze nem kellett Londonig utazni, hiszen mindez már a bejelentéskor közzétett videóból kiderült. A Warner főhadiszállásán viszont egy félórás demó várta az újságírókat, méghozzá olyan tartalommal, amitől minden valamirevaló Batman-rajongó azonnal izgatottá válik. Az első és egyik legfontosabb változás az Arkham Knighttal kapcsolatban, hogy az Asylum szigete, a City elkerített negyede és az Origins két nagyobb városrésze után ezúttal már Gotham egészét megkapjuk játszótérként, méghozzá elképesztően kidolgozott és változatos formában. A rendelkezésünkre álló térkép nagyjából ötszöröse lesz az Arkham Cityben látottaknak, és bár első hallásra ez kevéskének tűnhet egy hatmilliós metropoliszhoz képest, de a fejlesztők már a bejelentéskor leszögezték, hogy ők nem egy GTA V méretű hatalmas világot szerettek volna megalkotni, hanem egy olyan várost, ami nem a területével, hanem a részletességével nyűgözi le a játékost.

A Batmobil nemcsak a régóta áhított járművezetést hozza el a játékba, de számos, a második rész óta esedékes fejlesztést is.

Erre – mármint a játékosok lenyűgözésére – minden esély megvan, ugyanis a demóban feltáruló városrész az éjszakai órák ellenére is megdöbbentő látvány nyújt. A szemünk láttára feltáruló helyszín egy ipari- és egy kínai negyed furcsa keverékére emlékeztet, neonfényben fürdő házak és gyárépületek együttesével, melynek közepén ott tornyosodik a GCPD, illetve a híres-nevezetes Watchtower (ami tényleg egy óratorony), a denevért folyamatosan segítő Oracle (alias Barbara Gordon) lakása, egyben titkos búvóhelye. A kerületet alkotó épületek ugyan ismerősnek tűnnek, ám az összkép mégis markánsan eltér attól, mint amit a korábbi részekben láthattunk. És nemcsak a szemünk káprázik, a Rocksteady tényleg sokat változtatott azon a koncepción, amit az Arkham Cityben használtak. Gotham utcái már nem olyan szűkek és klausztrofóbiás hatásúak, mint korábban, az épületek szellősebben állnak, az utak jóval szélesebbek, van hely a járműveknek, és az egész környezet valahogy élettel telinek hat – ez utóbbi főleg azért érdekes, mert mégiscsak egy olyan városról beszélünk, amit nemrég evakuáltak.

Ki tudja miért, de a Rocksteady nem merte meglépni, hogy egy átlagos hétköznap éjszakáján játszódjon a cselekmény, hiszen a lakosok „elmenekültek” (vagyis az utcán megint nem fogunk egyszerű járókelőkbe botlani), ettől függetlenül a játéktér mégsem olyan elhagyatott, mint a sivárságát kijárási tilalommal magyarázó Arkham Origins esetében. A bűnözők ugyanis maradtak, sőt, a rendfenntartó erők elégtelen száma miatt elevenebbek, mint valaha: gyújtogatnak, rongálnak, rabolnak, ráadásul nem csak öt-hat álldogál belőlük a sarkokon, hanem alkalmanként 12-15 fős bandák rontják a levegőt, vagy vívnak tűzpárbajt az elkeseredett egyenruhásokkal. S ha mindez nem lenne elég, néha még különböző járgányokba is bepattannak, így folyamatos a mozgás, mindig történik valami, és ez nem csak az atmoszféra szempontjából fontos, hanem

A rosszfiúk ott tesznek egymásnak keresztbe, ahol tudnak, de ha Batman elintézéséről van szó, még Kétarc és Pingvin is hajlandó összedolgozni



KI LEHET ARKHAM KNIGHT...?

A frissen bemutatott Batman egyik legnagyobb talánya maga a címszereplő, az Arkham Knight nevű karakter, akiről a fejlesztők csupán annyit voltak hajlandók elárulni, hogy egy teljesen új figuráról van szó. De vajon ez mit jelent? Vajon csak az alteregó tekinthető teljesen újnak, vagy a maszk mögött megbúvó egyén is? Esetleg egy már ismert karakter öltött eddig sosem látott hacukát? Ezeket a kérdéseket a Rocksteady nem tisztázta, és ha az utóbbiról van szó, akkor máris beindulhatnak a találgatások. Az Arkham Cityben ugye számos szál elvarratlan maradt, többek között Azrael jóslata és Hush felbukkanása. Az előbbinek megvan a képzettsége ahhoz, hogy felfegyverzett Batman-pótlék legyen, utóbbi pedig tetemes vagyonnal rendelkezik, tehát Bruce Wayne-hez hasonlóan simán felszerelheti magát, hogy high-tech bűnözőként mutatkozzon be. És ezzel még korántsincs vége a listánknak, hiszen ha a korábbi részekben felbukkant Robin és Nightwing, akkor miért ne léphetne ismét színre az eredeti univerzum második Robinja, Jason Todd? Ő már a képregényekben is Batmant okolta a korábbi „haláláért”, és részünkről nincs kizárva, hogy ő tért vissza megbosszulni a vélt sérelmeit...

azért is, mert így Batmanre mindig szükség lesz, mi pedig sosem fogunk unatkozni. Mindezt mozgás közben látni kifejezetten lelkesítő, és ezt csak fokozza, hogy a fejlesztők állítása szerint a demó során csupán egy kisebb szeletét láttuk a nagy egésznek. Mint említettük, az Arkham Knight egész Gotham Cityt tartalmazni fogja, így a kissé lepukkant negyedekből végre eljuthatunk a belvárosba is, azon felhőkarcolók közé, melyeket eddig csak a távolból csodálhattunk. Ki tudja, talán még az is lehet, hogy Batman ideiglenes bázisa ott lesz valahol a Wayne toronyban…

MIT TANULT A DENEVÉR?

A megváltozott környezet viszont nemcsak a város dinamikájára hatott, hanem magára a Denevéremberre is. Azt, hogy a hősünk ezúttal mindenre fel van készülve, mi sem bizonyítja jobban, hogy már a ruházata is komoly változáson esett át az Arkham City óta. Igazából ez már nem is egy denevérgúnya, hanem egyfajta páncél, ami leginkább az Injustice: Gods Among Usban látott hacukára emlékeztet. Ez viszont csak külsőség, ami ennél sokkal érdekesebb, hogy az átformált városkép Batman lehetőségeire is kihat. Valószínűleg mindenki emlékszik még arra, hogy az előző két epizódban alkalmanként mennyire nehézkes volt a hős irányítása siklás közben: olykor az egymáshoz túl közel álló házak jelentettek problémát, sokszor nem tudtunk hova kötelet lőni, máskor pedig a gyors irányváltás okozott gondot, ráadásul boost-fejlesztés nélkül a levegőben megtehető távolság sem volt éppen ideális – ennek viszont vége. Ez egyrészt köszönhető annak, hogy a városkép változásával Batmannek jóval nagyobb hely jut a navigálásra, másrészt a teljes rendszer átesett egy komolyabb frissítésen, így ezentúl már jóval hosszabb ideig tudunk zavartalanul siklani (akár percekig), kihasználhatjuk a felhajtóerőt (egy alábukást követően ismét hatalmas lendületet vehetünk), egyetlen gombnyomással tudunk akár az ellentétes irányba fordulni, ráadásul még a line launcher nevű kütyünk is „okosabbá" vált. Ezt az eszközt mostantól bármikor bevethetjük siklás közben, és teljesen random helyeken hozhatunk létre olyan kifeszített köteleket (zip line), amiken aztán meg tudunk kapaszkodni. Épp átsuhanunk egy utca felett, miközben lent megpillantunk valamit, de nem feltétlenül akarunk lejjebb ereszkedni? Egy gombnyomásra megállapodunk az általunk kilőtt kábelen, és máris nyugodtan fürkészhetjük a lent zajló dolgokat, anélkül, hogy bárki felfigyelne ránk. Ha pedig valami olyat látunk, amibe szeretnénk beavatkozni, akkor elrugaszkodhatunk, és már ekkor elindíthatjuk az első csapásokat. A fejlesztők által csak „gadgets while gliding" momentumnak aposztrofált lehetőség keretében belassul az idő, és már a levegőben kijelölhetünk néhány gazfickót, akiket aztán batarangokkal sorozunk meg, így nálunk a meglepetés ereje, és némi előnnyel az oldalunkon csaphatunk szét a rosszarcúak között.

Ha pedig már szóba jött a harc, lássuk, hogy ezen a téren mit tartogat számunkra a Rocksteady! A free flow rendszer már az Asylumban is tökéletesen működött, így a sziszféma ezúttal is jobbára változatlan, viszont a rendelkezésünkre álló repertoár kiegészült néhány érdekes aprósággal. Ilyen például, hogy ha mostantól valamit kicsavarunk egy ellenfél kezéből (példának okáért egy baseballütőt vagy egy vascsövet), azt Batman már nem hajítja el egyetlen csapás után, hanem egészen addig használja, amíg az szét nem törik valaki térdkalácsán vagy arcán. Szintén érdekes (és látványos)

Miért nem lesz PS3-as és Xbox 360-as változat? Mert mire az Arkham Knight a boltokba kerül, már egy év telik el a konzolok lecserélése óta. Ha a Rocksteady ragaszkodott volna az előző gépekhez, negyedennyire se lehetne szép a játék, és valószínűleg az olyan újítások, mint a megnövelt játéktér és a járműhasználat is kimaradt volna. Ez azért nem rossz csere, ugye?

A Tim Burton-féle filmek stílusát idéző, tankosított Batmobil olyan masszív gépszörnyeteg, amit csak kevés dolog tud megállítani: az ellenfelek ócska járgányain úgy megy át, mint kés a vajon!

Barbara Gordon a játékban Batman talán leghasznosabb szövetségese: mindig segít

újdonság a throw counter taktika, melynek segítségével megragadhatjuk az éppen ránk vetődő rosszfiút, és ugyanezzel a mozdulattal a többiek közé hajíthatjuk, így okozva dupla sebzést mindenkinek. És ez még csak a bemelegítés, hiszen immáron a környezet is a segítségünkre lesz harc közben (á la Sleeping Dogs), így ha éppen van egy kapcsolószekrény a közelünkben, akkor az ellenlábasunk fejét a vezetékek közé dugva rövidre is zárhatjuk az egész csetepatét.

Mindezek persze csak érdekes finomítások, és bár a nagyobb és részletesebb játéktér izgalmas dolog, azért azt a Rocksteady is tudta, hogy ennél jóval nagyobbat kell villantaniuk ahhoz, hogy októberben mindenki a boltokba rohanjon. Kell valami, ami eddig még nem volt, de mindenki vágyott rá már a kezdetek óta. Például a batmobil.

BŐREGÉR A VOLÁN MÖGÖTT

A demónk elején Batman Jim Gordonnal találkozik a gothami rendőrkapitányság tetején, és együtt igyekeznek kitalálni, hogy miképp lehetne kezelni a Madárijesztő által belengetett „gázos" helyzetet. Öreg cimboránk meglehetősen tanácstalan, hiszen az egyetlen nyom egy furcsa katonai jármű, amit többen látni véltek a városban cirkálni. Hősünknek persze több sem kell, azonnal riasztja Oracle-t, aki hamarosan be is méri az említett mozgó objektumot. Batman ekkor leveti magát a tetőről, némi zuhanást követően siklásba kezd, majd egy zöld jelzést irányít az alatta elterülő aszfaltcsíkra – csak egy amatőr indulna „denevérszárnyon" egy rejtélyes négykerekű nyomába. Miközben a Denevérember látványos módon földet ér a pár pillanattal korábban még zöld körrel jelzett területen, a távolból mély motorbúgás hallatszik, majd a legközelebbi sarkon felbukkan a leginkább egy tankra emlékeztető drabális batmobil. Mikor már csak pár méterre van, Batman egy ugrással a levegőbe emelkedik, majd a vezetőfülkében landol, és azonnal megkezdődik a bemért célpont levadászása.

Az Arkham Knight egyik legnagyobb attrakciója a legendás jármű, ami bármikor és bárhol igénybe vehető (magától megtalál minket, csak hívni kell). A kocsi külső nézetből irányítható, és ha csak egyetlen szóval lehetne jellemezni, akkor az mindenképpen a „megállíthatatlan" lenne. A

AKI KÉRDEZ: BATE. AKI VÁLASZOL: A JÁTÉK SZŰKSZAVÚ FEJLESZTŐI!

A londoni sajtóút során lehetőségünk adódott egy villáminterjúra is a Rocksteady tagjaival, azonban a megjelenés meglehetősen távoli időpontja miatt a srácok nem voltak túl bőbeszédűek, ráadásul még egy marketinges is lesben állt, nehogy olyan információk kerüljenek napvilágra, melyek megosztásának még nem jött el az ideje. Kérdéseinkre Guy Perkins (Marketing Game Manager) és Gaz Deaves (Social Marketing Manager) válaszolt.

A demó alapján a bejárható terület hatalmasnak tűnt. A játék ezúttal tartalmazni fogja Gotham City egészét, vagy csak egy részét kapjuk meg, mint az Arkham Origins esetében?

A sorozat történetében először teljes Gotham City a játékosok rendelkezésére fog állni, az Arkham Knightban az egész város elérhető és felfedezhető lesz. Minden épület „megcsáklyázható" a grapnel gun segítségével, a játékos kedvére közlekedhet a legmagasabb felhőkarcolók között, és bármikor alábukhat a legszűkebb sikátorok mélyébe is.

Ez azt jelenti, hogy ezúttal akár a Wayne tornyot is megmászhatjuk?

Remek kérdés, azonban ezzel kapcsolatban egy kicsit későbbre tartogatunk hivatalos bejelentést.

Az Arkham City számos olyan mellékszálat tartalmazott, ami a játék befejezését követően nyitott maradt. Ilyen volt Azrael próféciája, vagy Hush szereplése, aki a sztori folyamán magára öltötte Bruce Wayne személyazonosságát. Számíthatunk arra, hogy ezek az elemek valamilyen formában lezárásra kerülnek a folytatásban?

Sajnos jelenleg egyáltalán nem beszélhetünk ezekről a sztorielemekről, de ha egyszer eljutsz odáig, hogy kipróbáld a játékot... Ki tudja? Bármi megtörténhet...

Az új Batmobil igencsak eltér attól a változattól, amit még az Arkham Asylumban láthattunk. Miért döntöttetek a klasszikus dizájn megváltoztatása mellett?

Az új dizájn kialakításakor ugyan inspirációt jelentett a korábbi verzió, de az Arkham Knighthoz tervezett batmobil megalkotásánál főleg az alap játékelemek formálták a külalakot. Abszolút megállíthatatlannak kellett tűnnie, hatalmas kerekekkel, meg kellett változtatni a pilótafülkét, hogy a katapultfunkció hitelesen működjön, mint ahogy az a demóban is láthattad: száguldasz, aztán megnyomsz egy gombot és máris a levegőben vagy, arra siklasz, amerre csak akarsz. A batmobilnak alkalmazkodnia kellett a játékmenethez és a játék dizájnjához, egy igazi faltörő bestiát akartunk, egy megállíthatatlan és sokkoló erőt, ami passzol Gotham kemény világához.

Mit tudtok mondani az új ellenfélről, a rejtélyes Arkham Knightról?

Két dolgot mondhatunk el neked. Egy: Arkham Knightnak hívják. (nevetés) Fuuu, biztos, hogy szeretnéd hallani a másodikat is? Oké, szóval kettő: a DC Comic beleegyezésével és közreműködésével terveztük, és egy teljesen exkluzív Rocksteady-figuráról van szó, aki sehol máshol nem bukkant még fel. És egyelőre tényleg csak ennyit mondhatunk róla.

Batmannek rengeteg nagyszerű ellenfele van, miért döntöttetek úgy, hogy egy teljesen új rosszfiút alkottok?

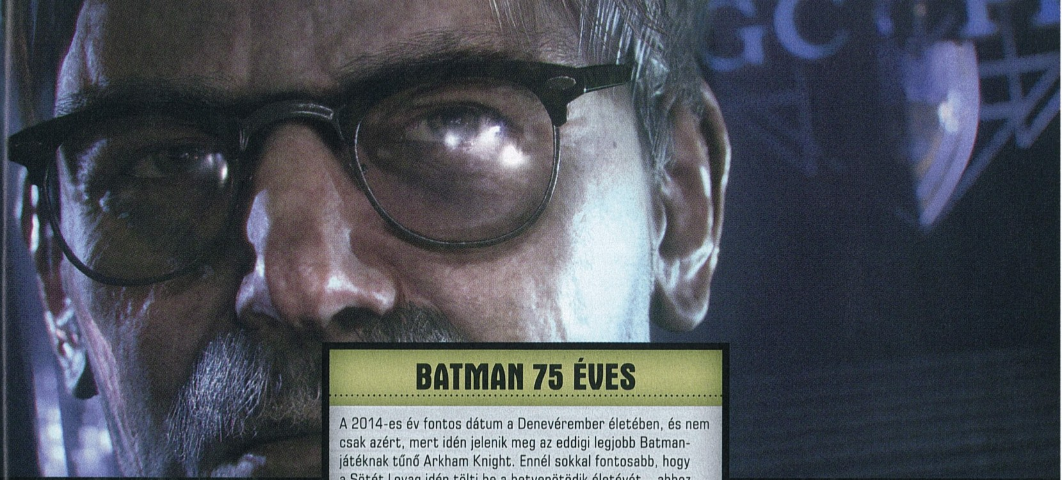
Úgy gondoljuk, hogy ez egy remek lehetőség a számunkra, ilyen ritkán adódik az életben. Tudod, mikor felmerült, hogy esetleg lehetőségünk lesz egy teljesen új karakter létrehozására, akkor azonnal megváltozott a hangulat a stúdióban, mindenki rendkívül lelkesen állt az ötlethez, és maga a kreatív folyamat is ezméletlenül gyorsan ment végbe. Amint megkaptuk az engedélyt, azonnal belevágtunk a feladatba, az írók és a dizájnerek rögtön belelkesültek, és a vadonatúj figura megalkotása egy nagyon izgalmas és termékeny időszak volt mindannyiunk számunkra.

Nehéz volt a DC Comicsot meggyőzni arról, hogy egy teljesen új szereplőt alkothassatok?

Már évek óta szoros munkaviszonyt ápolunk a kiadóval, a bizalom mindkét irányból maximális a másik fél felé, így egyáltalán nem volt nehéz dolgunk. Az ötlet pozitív fogadtatásra talált a DC-nél, így teljesen simán leegyeztettük velük a szükséges dolgokat.

Végül az utolsó kérdés, amit muszáj feltennem: Joker tényleg meghalt?

Igen, meghalt. Biztosan halott. ■



James Gordon arcáról csak úgy süt a nyugodtság, hisz Gothamben rend és béke van. Ja nem!

megújult Gotham Cityből természetesen nemcsak azért tűntek el a szűk sikátorok és az egymásra mászó házak, hogy Batmanként könnyebben tudjuk navigálni a levegőben, hanem azért is, hogy a Batmobillal is kiélhessük magunkat. Az éjfekete monstrummal kedvünkre száguldozhatunk a város utcáin (a civilek miatt ugyebár nem kell aggódni), és a „megállíthatatlan" jelző nem pusztán egy macsó kiszólás, hanem konkrét tény, ugyanis Batman négykerekűje akkor sem jön zavarba, ha le kell térnie az utakról, vagy valami épp az útját állja. Hogy ne legyenek kétségeink a képességeit illetően, a fejlesztők a demó során a következő elemeken tesztelték a járművet: felelőtlenül elénk kanyarodó rosszfiúk (pipa), villanyoszlop (pipa), egy park fái (pipa), szökőkút egy tér közepén (pipa), drótkerítés (pipa), betonfal (pipa), ugrató a semmibe (pipa). Ha ezek után még kérdéses lenne, akkor eláruljuk, hogy az Arkham Knight környezete részlegesen rombolható, szóval egy durvább autósüldözés igen komoly károkat okozhat a helyi infrastruktúrában. De hát Gotham biztonsága bármit megér, nem igaz…?

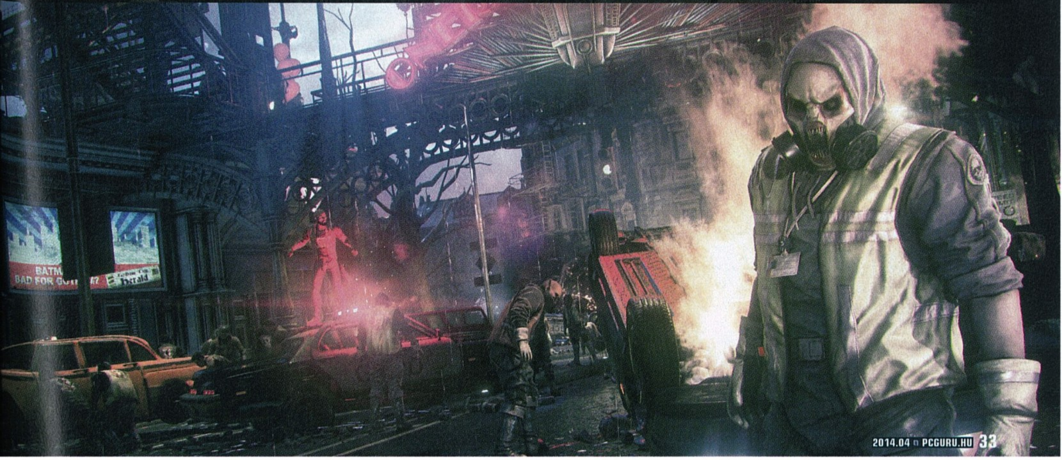
A Batmobil viszont nem kizárólag a látványos és brutális utazgatás eszköze, hanem konkrét küldetések épülnek rá, és mivel ez a Denevérember legdurvább kütyüje, nem ússzuk meg speckó fejlesztések nélkül sem: példának okáért lőhetünk majd rakétákat, na persze nem halálosakat, hanem olyanokat, melyek megbénítják az előlünk menekülő járműveket. Mindezt a rocksteadys srácok prezentálták is a demóban, és miután sikeresen kilőtték a rejtélyes katonai járgányt, jött a kocsi egy újabb remek trükkje: a felborult kasztniból valaki menekülőre fogja, Batman pedig megnyomja a katapultgombot, kilő a levegőbe, majd az égből csap le a fejvesztve inaló szerencsétlenre. A jómadár természetesen a Madárijesztő embere, és némi csontpuhító győzködést követően át is ad egy méregfiolát a Sötét Lovagnak. Megvan az első valódi nyom, a minta feltöltődik Oracle-nek tesztelésre, és amíg tart az elemezés, Batman utánanéz egy másik régi ismerősnek…

BATMAN 75 ÉVES

A 2014-es év fontos dátum a Denevérember életében, és nem csak azért, mert idén jelenik meg az eddigi legjobb Batman-játéknak tűnő Arkham Knight. Ennél sokkal fontosabb, hogy a Sötét Lovag idén tölti be a hetvenötödik életévét – ahhoz képest elég jól tartja magát, nem igaz? Bob Kane és Bill Finger találta ki a 30-as évek végén a köpenyes igazságosztó karakterét, aki először 1939 májusában, a Detective Comics 27. számában bukkant fel. A figura legendás jellemzői már a korai Batman képregényekben megjelentek, a rengeteg trükköt és hasznos kiegészítőt rejtő öv például már a Detective Comics 29. számában, míg az első ikonikus jármű, a Batplane feltűnése 1939. szeptemberére (Detective Comics #31) tehető. Bár a Sötét Lovag sokszor magányos hősként kerül bemutatásra, első segítőjét, Robint már 1940. áprilisában, a DC (innen a jogokat birtokló kiadó neve is) 38. számában megismerhették az olvasók. A Denevérember még ugyanebben az évben megkapta a saját képregénysorozatát is szimplán Batman címmel, és az első füzetben olyan szereplők léptek színre, mint az ősellenséggé váló Joker, és a titokzatos Macskanő.

FEJTÖRŐK, KICSIT MÁSKÉPP

Rébusz kérdőjeleinek hajkurászása az Asylumban kifejezetten mókás volt, a City-beli feladványok sokszor rendesen megdolgoztatták az agysejteket és



ISMERT HANGOK AZ ISMERT ARCOK MÖGÖTT

Az Arkham-sorozat mindig is komoly hangsúlyt fektetett a minőségi szinkronszínészek alkalmazására, és ez az Arkham Knight esetében sem lesz másként. Bár Joker halálával már Mark Hamillnek nem osztottak lapot, azért így se lesz hiány tehetséges színészekből – és visszatérő szereplőkből!

Batman

Színész: Kevin Conroy

Kor: 59

Született: Westbury, USA

Filmjei: Az igazság ligája, Matlock, Cheers

Játékai: Injustice: Gods Among Us, DC Universe Online, Max Payne 2, Batman: Arkham Asylum

Pingvin

Színész: Nolan North

Kor: 44

Született: New Haven, USA

Filmjei: Sötétségben - Star Trek, TMNT

Játékai: Uncharted, Titanfall, The Last of Us, LEGO Batman 2: DC Super Heroes, Syndicate

Kétarc

Színész: Troy Baker

Kor: 38

Született: Dallas, USA

Filmjei: Mr. Meaty, The Imposter, Bleach

Játékai: BioShock Infinite, The Last of Us, Batman: Arkham Origins, inFAMOUS: Second Son

a reflexeket, aztán jött az Origins, és vele együtt az újramelegítés élménye. Szerencsére a Rocksteady nincs híján a kreativitásnak, így a zöld ruhás mániákus ezúttal egészen meglepő kihívásokkal vár minket. A búvóhelyére egy garázson keresztül vezet az út, és a mélybe érve nem egy hagyományos talány várja a Denevérembert, hanem egy trükkös körpálya, amit csakis a batmobillal lehet abszolválni. Rébusz szabályai szerint három kört kell megtenni az idő ellen versenyezve, méghozzá úgy, hogy minden körben változnak a szakasz adottságai. Minden a sebességen és a reflexeken

ARKHAM KNIGHT SZÍNRE LÉP

A rébuszos száguldás után ismét irány a felszín, ahol Oracle jelzi, hogy a feltöltött minták elemzése véget ért. Batman a gázra tapos, célba veszi a Watchtowert, majd mikor már elég közel ér hozzá, ismét katapultál, és az épület tetején landolva megkeresi a rejtett bejáratot. Az óratoronyban berendezett lakás különleges hely, hiszen egyetlen gombnyomásra képes hightech bázissá alakulni. Odabenn Barbara aggodalmát fejezi ki, amiért hazudnia kellett apjának (lévén nem hagyta el a várost, ahogy ígérte), majd a kis csapat szemrevételezi a korábban begyűjtött mintát.

Batmobil végre lesz, de legyünk telhetetlenek: elviselnénk, ha Batman egyik repülő járművére is rátehetnénk a mancsunk!

múlik, hiszen a továbbjutáshoz nem elég nyomni a gázpedált, mindeközben különféle ajtókat és platformokat kell időben aktiválni, illetve azt is érezni kell, hogy mikor szükséges az íves járat falára (!!) vagy plafonjára (!!!) navigálni a járgányt. Merőben új megközelítése ez az Arkham-szérián belüli minijátékoknak, és bár most még nem sejthető, hogy hosszú távon ez mennyire lesz élvezetes vagy kihívásokkal teli, annyi azért már bizonyos, hogy az autós futamok jóval eredetibbek, mintha ismét távirányítású batarangokat kellene csővezetékekbe hajigálni...

Madárijesztő új széruma egyedi sugárzásmintát tartalmaz, melynek segítségével bemérhetővé válik a gyilkos toxin származási helye – persze csak akkor, ha Batman átprogramozza a Falcone üzem tetején lévő hatalmas antennát. Késlekedésre nincs idő, hősünk azonnal a helyszínre siet, ahol detektívmódba kapcsolva kiderül, hogy a vezérlőteremben három fegyveres bandita tartózkodik egy túsz társaságában. Frontális támadásra nincs lehetőség, így marad a lopakodás, és erre tökéletes a padló alatt meghúzódó járat. Korábban a ráccsal fedett alagutak csak akkor voltak elérhetők, ha

közvetlenül rajtuk álltunk, ám mostantól már messzebbről is kijelölhetjük ezeket, és Batman egy gombnyomással feléjük vetődik, hogy aztán azonnal elnyelje a föld. A túszejtők alá húzódva fény derül egy másik újdonságra, ami a fear takedown névre hallgat: egy olyan villámgyors csapásról van szó, amivel egyszerre akár három ellenfél is leszedhető. Alkalmazásával hősünk kivágódik a rács alól, elkapja az első fickót, ekkor belassul az idő, és amíg Batman ártalmatlanná teszi az első áldozatot, addig a játékos kijelölheti a második rosszarcút, majd ha ő is sorra kerül, akkor jöhet a harmadik, és nagyjából 30 másodperc alatt véget is ér a meglepetésszerű támadás. Minderre viszont csak akkor van lehetőség, ha az ellenfelek kellően közel állnak egymáshoz, és egyikük sem szúrja ki, ahogy a Sötét Lovag felbukkan a föld alól.

Rébusz, az Arkham-sorozat állandó bajkeverője természetesen az Arkham Knightból sem marad ki, sőt, minden eddiginél több és furmányosabb feladvánnyal igyekszik megkeseríteni Batman életét

A sikeres rajtaütést a túsz kiszabadítása, majd a torony átprogramozása követi, így minden készen áll a Madárijesztő levadászására. Batman határozott léptekkel indul az épület széle felé, mikor váratlanul egy lövés csapódik be a lába mellett. Hősünk megpördül, és szembe találja magát a támadójával, aki kísérteties hasonlóságokat mutat a Denevéremberrel. Hegyes fülekkel felturbózott maszk, kéken világító szemek, mellpáncélzat, speciális kesztyűk, gránátokkal felszerelt övcsat, és egy hatalmas festett A betű a teljes ruházaton. A meglepetés ereje

Sajnos az Arkham Asylum után szinte semmit sem fejlődött a közelharc, eddig. A Sleeping Dogs-ból tanulva Batman most már néhány tereptárgyba is belehajíthatja a magatehetetlen ellenfeleket.

még Batmant is megállítja egy pillanatra, és ennyi idő pont elég ahhoz, hogy az idegen leteperhesse a földre. Az ellenfél villámgyors, felugrani se idő, se lehetőség. A titokzatos Arkham Knight a Sötét Lovag fölé magasodik, és csak annyit mond: „Nem mész te sehova". A baljóslatú figura eztán Batmanre irányítja a fegyverét. „Ennek ma éjjel vége." – hangzik fel a sisak mögül, aztán elsötétül a kép, de még hallatszik, ahogy eldördül egy lövés…

Hogy pontosan mi lesz Batman sorsa, az leghamarabb hat hónap múlva derülhet ki, viszont a brutális gonoszról a fejlesztők azért csepegtettek némi információt. Ha az Arkham Knight név még a legnagyobb rajongóknak sem mond semmit, az nem a hiányos ismeretek műve, hiszen egy olyan karakterről van szó, aki teljes egészében a Rocksteady kreálmánya, és az októberben megjelenő játék lesz az első bemutatkozása. A fejlesztők a DC Comics nagyágyúival, Geoff Johnsszal és Jim Lee-vel közösen alkották meg a figurát, és a játék legégetőbb kérdései természetesen hozzá kötődnek. Ki lehet a maszk mögött? Mik a motivációi? Ő áll mindennek a hátterében? Megölte Batmant? Átveszi a helyét? A demó záróképsorai a legőrültebb találgatásokra adnak lehetőséget, és mindezek fényében még nagyon hosszúnak tűnik az a fél év, mire a válaszok nyomába eredhetünk.

„THIS ENDS TONIGHT"

Ahogy az látható, az Arkham Knight nemcsak a játékmenet terén, de a sztorit illetően is tartogat érdekes fordulatokat, és tényleg mindenki készülhet egy nagy durranásra, hisz ez a fejezet lesz a Rocksteady utolsó Arkham-játéka, és a fejlesztők mindent megtesznek azért, hogy emlékezetes legyen a búcsú. A legújabb Batman-játék igazi új generációs cím lesz, hiszen a leköszönő platformok már nem fogták vissza a fejlesztőket (X360-ra és PS3-ra nem jelenik meg), és a Rocksteady alkotói éltek is a combosabb hardver adta lehetőségekkel. Az Arkham City látványa helyenként a renderelt átvezető videók minőségét idézi, a ránk váró térkép méretes és tele van élettel, szabadon, töltögetés nélkül bejárható, a levegőben utazva, vagy akár batmobillal is. A káprázatos technikai megvalósítás mellé jönnek még a kipróbálásra váró új funkciók, plusz a történet is tartogat meglepetéseket. Barbara, Jim Gordon és Batman kapcsolata biztos, hogy nehéz próbát fog kiállni a ránk váró éjszaka, és emellett a köpenyes igazságosztónak meg kell küzdenie a már ismert, és az egyelőre homályban tartott karakterekkel. És mindez még csak a felszín, hiszen jelenleg semmit nem tudunk a bevethető kütyükről, arról, hogy változik-e a nyomozás, illetve, hogy lesznek-e beugró, esetleg irányítható karakterek. Az Arkham City Macskanője és a Harley Quinn DLC Robinja után igen meglepő lenne, ha pont a fináléból maradna ki ez az extra funkció. Lehet, hogy beugrik Éjszárny (Nightwing), esetleg Barbara mellett feltűnnek a Birds of Prey tagjai? Vagy a cím pont arra utal, hogy belebújhatunk Arkham Knight bőrébe? Megannyi kérdés, megannyi lehetőség. Izgalmas időket élünk, nem igaz…?

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. AZ ÍRÓ

Az első két Arkham-játék írója, a legendás Paul Dini már az Originsben sem működött közre, és az Arkham Knight munkálataiba sem folyt bele.

2. A ZENE

Dini ugyan távol marad, az első két rész zeneszerzője, Nick Arundel viszont visszatért, hogy megálmodja a Gothamhez passzoló muzsikát.

3. MULTIPLAYER?

Ahogy a korábbi Rocksteady-játékok esetében, úgy az Arkham Knightban sem lesz multi: ez még mindig a történetről és Batmanről szól!

MENNYBŐL A TITÁN LEJÖTT HOZZÁTOK

TITANFALL™

[ÍRTA CHRIS] **Nem forradalmi, de egy kicsit mégis az. Nem szép, de látványos és hangulatos. Nem Call of Duty, de sok dologban hasonlít hozzá. Sok itt a képzavar, ugye? Nos, ilyen érdekesen zavaros lett a Titanfall, a Respawn Entertainment várva várt üdvöskéje.**

Amióta Jason West és Vince Zampella, az Infinity Ward két alapítótagja otthagyta az Activisiont, és Respawn néven új játék fejlesztésébe kezdett, kíváncsian vártuk, hogy vajon mit sikerül régi/új kiadójuk, az Electronic Arts égisze alatt összehozniuk. Hosszú hónapokkal és megannyi perrel a hátuk mögött aztán 2013-ban végre lerántották a leplet készülő játékukról, ami Titanfall néven vált ismertté. A program első prezentációja egészen fergetegesre sikeredett. Nagyjából 20 percig tartott, és ez idő alatt teljes képet kaphattunk arról, hogy mi is fortyog az egykori Call of Duty-s alkotók üstjében. A videóból kiderült, hogy falakon futkorászó katonákról és hatalmas óriásrobotokról lesz szó, ami láttán mindenki szájában azonnal megindult a nyáltermelés. Végre úgy tűnt, hogy sikerül betölteni azt az űrt, amit a hanyatló Call of Duty-sorozat maga mögött hagyott, és egy igazán ütős FPS lesz az eredmény. Idén márciusban pedig végre megérkezett a végleges verzió, ami gyakorlatilag hozta a várt színvonalat. Azaz mégsem. Hogy mi a gond vele? Olvassatok tovább, és minden kiderül!!

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Respawn Entertainment

MŰFAJ
online FPS

MULTI
12 fős kompetitív

INFO

A Titanfall 2014. március 11-én jelent meg, méghozzá PC-re, és a konzolok közül kizárólag Xbox platformra (360 és One). A számítógépes verzió ára a hazai boltokban 9.990 forintnál kezdődik, a konzolos változatért pedig minimum 14.000 Ft-ot kell fizetni.

GET READY FOR TITANFALL!

Félreértés ne essék, egyáltalán nem célunk földbe döngölni a Titanfallt. Sőt! A Respawn első játéka valójában egy egészen elképesztően összerakott alkotás, amiben majdnem minden benne van, aminek egy modern multis shooterben benne kell lennie. Az már első ránézésre is látszik rajta, hogy készítőinek volt némi tapasztalata azt illetően, hogyan kell egy hangulatos többszereplős játékot kreálni, amitől olyan élmény játszani a Titanfall-lal, mint amikor először ültünk a Call of Duty: Modern Warfare vagy a Battlefield 3 elé. Persze az első percben még azt se tudjuk, hova kapjuk a fejünket, annyi minden történik egyszerre a képernyőn, de mindez csak fokozza azt az érzést, hogy itt bizony valami egészen rendkívüli dologban lesz részünk. Rákattintunk a Play opcióra, aztán perceken belül már a háborúra készülődünk egy űrhajó fedélzetén. Kipattanunk a bolygó légterébe teleportáló szállítóhajóból, melynek fedélzetén már megkaptuk az eligazítást: „Szükségünk van erre az üzemanyagtöltő állomásra, nem hagyhatjuk, hogy az IMC megkaparintsa!". Naná, hogy nem! A zene és a hangok eközben az egekbe tornásszák pulzusunkat, aztán amikor földet érünk, és elindul a csapatunk egy irányba, falakon futkorászva, jump packekkel ugrálva az ellenfél felé, simán elfelejtünk még lélegezni is, annyira magával ragadnak minket a képernyő eseményei. Aztán két perc elteltével, mikor már azt hihetnénk, hogy ennél látványosabb és grandiózusabb már nem is lehetne egy multis videojáték, lehullanak az első titánok a pályára. Hatalmas óriásrobotok, melyekbe bepattanva már 40 mm-es lövedékeket pumpálhatunk az ellenfelekbe. Felizzanak az energiafegyverek, suhognak a rakéták a levegőben, a földön maradt játékosok pedig igyekeznek fedezéket keresni a több tonnás lépegetők lábai elől. A bátrabbak persze azonnal rávetik magukat az első ellenséges robot hátára, majd azon csimpaszkodva lekapják az ott lévő szerelőpanel fedelét, és suttyomban beleürítenek

> **A parkour-technikáknak hála egy percre sincs megállás, és sosem tudhatod, hogy honnan pottyan a nyakadba egy ellenfél.**

Bár sniper-fegyver ebben a játékban is található, a játékmenet nem a csipáknak kedvez.

MIT REJT A PAKLID?

A hetedik szintet elérve kapjuk meg a Titanfall egyik nagy újdonságát, a burn card nevű kártyákat, amelyek lényegében egyszer használatos perkek. Ezek nyújthatnak számunkra nagyobb sebzést egy-egy fegyverhez, végtelen gránátot, gyorsabb mozgást, vagy segítségükkel akár álcázhatjuk is magunkat nem játékos karakternek. A kártyákat csak megszületésünk előtt lőhetjük el, és minden meccsre legfeljebb hármat vihetünk magunkkal. Új lapokat úgy tudunk szerezni, hogy egyszerűen csak játszunk. Meccsek végén, challenge-ek teljesítésekor potyogni fognak az ölünkbe a különböző ritkaságú lapok, melyeket érdemes bátran elsütni, ugyanis utánpótlásból sosem lesz hiány. Jobbra láthattok is pár érdekes példát!

Ha ezt a lapot kapod, akkor azonnal választhatsz egy újabb burn cardot.

A gruntok, a spectre-k, az auto-titánok, és a tornyok figyelmen kívül hagynak téged.

A kiegészítő felszerelés lecserélődik végtelen számú és nagyobb hatékonyságú gránátra.

A CSALÓK HAJNALA

Bár a márciusban megjelent Titanfall startja körül korántsem volt annyi bosszúság, mint a kiadó másik szuperprodukciója, a Battlefield 4 esetében, azért itt is akadt egy kis zűr, ami megkeserítette a tisztességes felhasználók életét. A játék indulását csalók tették emlékezetessé, akik a rendszer kezdeti problémáit kihasználva nem átallottak különféle automatizált célzóprogramokat használni, amikkel aztán jól tönkre is vágták a játékosok 99 százalékának szórakozását. Szerencsére a fejlesztőstúdió viszonylag gyorsan kapcsolt, és egy-két hét után kigyomlálták ezeket a gazembereket a programból, de ezzel együtt az is kiderült, hogy a játék lényegében anti-cheat rendszer nélkül jelent meg – ami mondjuk elég abszurd így 2014-ben. És hogy mit érdemelnek az ilyen csalók? Nos, a Respawn most egymásnak eresztette őket, így egy ligába zárva győződhetnek meg arról, hogy milyen hatékony aimbot programot vásároltak. Győzzön a drágább!

három tár lőszert a gép „agyába". Huhúú, Challenge Completed: lovagolj meg egy titánt! Még egy challenge: pusztíts el egy titánt puszta kézzel! Ömlik az XP, lépjük a szinteket, nyitjuk meg az új fegyvereket és robotokat. A pozitív visszacsatolás csak úgy árad kifele a monitorunkból, miközben az adrenalin majd szétveti ereinket. Jöhet a következő meccs? Naná!

A Titanfall tehát hihetetlen, szinte utánozhatatlan élményt nyújt, olyasmit, amire már régóta szüksége volt a Call of Dutyból kiábrándult játékosok tömegeinek. Sikere szinte garantált, hiszen még a csillagok együttállása is neki kedvez. Egyrészt ugye a CoD: Ghosts sokak számára csalódás volt, ami „megújult" grafikus motor ellenére sem volt több holmi klisés folytatásnál. Idővel sokan átpártoltak a Battlefield-szériára, de a negyedik rész hibái és hiányosságai csak újabb alkalmat adtak arra, hogy új szórakozás felé nézzenek a csalódott gamerek. A Titanfall ezért aztán tényleg jó időben volt jó helyen,

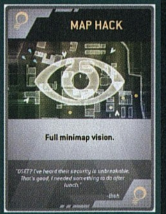
Nem ez a legszebb játék a piacon, de a sci-fi környezetnek azért van hangulata!

így mondhatni hiánypótló alkotássá vált. Az első adag adrenalin lecsengése után viszont már érzi az ember, hogy nem jutott elég idő és energia arra, hogy a startra minden a helyére kerüljön.

TITANFAIL

A Titanfallról fontos tudni, hogy sok hasonló játékkal ellentétben nem rendelkezik hagyományos egyszemélyes játékmóddal. Találhatunk ugyan egy Play Campaign menüpontot benne, de ez igazából csak parasztvakítás, mert az itt található kilenc küldetés (amit mindkét frakcióval végigjátszhatunk), ugyanolyan multis mérkőzéseket kínál, mintha a CoD egyik meccsébe csatlakoznánk be. A játék ott próbál meg újat nyújtani, hogy a maximálisan játszható kétszer hat fő mellé bepakol a pályára egy rakás mesterséges intelligencia által irányított ellenfelet is, akik nem igazán zavarnak meg minket a lövöldözésben. Arra jók, hogy puskacsőre kapásukkal minél nagyobb sikerélményünk legyen, és levadászásukkal előbb hozzájussunk a titánunkhoz,

Ezzel a lappal 80 másodperccel gyorsabbá válik a titángyártás, vagy a core használata.

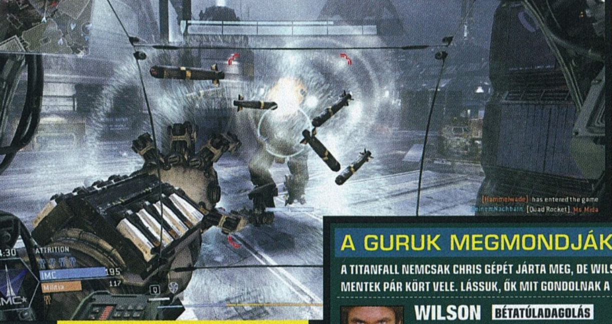


A Map Hack kártya használatával mindenki látszódni fog a minitérképeden.

Ezzel a lappal a titánból történő katapultálás hatalmas nukleáris robbanást okoz.

Hangjelzés figyelmeztet arra, ha ellenséges pilóta van a közelünkben.

Ezzel a kártyával a kiegészítő felszerelés lecserélődik végtelen számú robbanótöltetre.



Neo vagyok a Mátrixból! Ja, nem... De a rakétákat azért visszaküldöm neked!

hiszen minden betalált lövedékünk csökkenti a monstrumunk elkészüléséhez szükséges időt, ami persze korántsem logikus, de videojátékban logikát keresni olyan, mint közbeszerzésben etikát. Na, szóval a kampány kilenc küldetése ott vérzik el, hogy csak nyomokban tartalmaz történetet, ráadásul amit kapunk, azt is rettentő bénán és furcsán tálalja a program. Minden pálya elején végignézhetünk egy rövid videót, amiben történik valami érdekesnek tűnő esemény, de a következő helyszínen már egészen mást csinálunk, és azt sem tudjuk, mit keresünk mi ott. Az egész sztori nem más, mint egy kusza izé. Az egyik küldetés elején például csatlakozik a lázadókhoz a

A GURUK MEGMONDJÁK

A TITANFALL NEMCSAK CHRIS GÉPÉT JÁRTA MEG, DE WILSON ÉS MIGUEL IS MENTEK PÁR KÖRT VELE. LÁSSUK, ŐK MIT GONDOLNAK A JÁTÉKRÓL!

WILSON BÉTATÚLADAGOLÁS

Sajnos a bétával annyira túladagoltam magam, hogy a teljes változatnak idáig csak a felszínét karcolgattam. Az biztos, hogy a pályák zseniálisak, ahogy a titános akció is, és örülök, hogy végre valaki mert valami újjal próbálkozni. Viszont nem kellett volna huszonsok órát pakolnom abba az egypályás előzetesbe!

MIGUEL A FORMABONTÁS ELMARADT

Az első 10-15 órát elvitte a kezdeti lelkesedés, de aztán feltűnt, hogy a kampány egy vicc, a multis akció meg nem lesz sokkal több attól, hogy hatalmas robotok szaladgálnak a közelben. Mondjuk rosszabb sem, így nem jár rosszul senki, aki megveszi, csak az, aki valami formabontó újdonságot várt.

KOPOTT KABÁTBAN

Akik azonban a sztori hiányán még nem akadnak fenn, azok is valószínűleg rögtön észreveszik, hogy mi a másik gond a Titanfall-lal. Az, hogy nem túl szép. A játék alatt sokak meglepetésére a Source Engine dübörög, ami minden olyan játékosnak ismerősen cseng, aki már játszott a

> „Értjük mi, hogy a játék lényege a kompetitív multiplayer, de azért illett volna egy normális kampányt is a játékba rakni."

hadsereg egyik veterán tisztje, de ennek okát csak találgatni tudjuk, mert végig hatalmas lyukak tátonganak a történeten. Már két egymást követő pályán se értjük, hogyan kerültünk egyik helyről a másikra, ha pedig a játék szervert vált, mert több játékos kilép, sokszor kénytelenek vagyunk egészen más pontról folytatni a „sztorit", mint ahol abbahagytuk. Egy többszereplős shooter esetében persze nem fontos a sztorizgatás, a singleplayer 5-6 órás végigjátszása sokszor csak felvezetést jelent a multihoz, de a Titanfall esetében olyan kampányt kapunk, aminek se füle, se farka. Igazából van is, meg nincs is.

Team Fortress 2-vel vagy a Left 4 Dead 2-vel. A Valve grafikusmotorjáról sok jó dolgot el lehet mondani, például azt, hogy ultragyors, meg hogy a leggyengébb gépeken is tökéletesen pörög, de azt nem, hogy korszerű lenne. Tény, hogy a Source korunk legmodernebb erőművei mellett egész egyszerűen labdába sem tud rúgni, még akkor sem, ha olyan remek grafikusok, modellezők és pályatervezők pakolják kazánjába a fűtőanyagot, mint amilyenek a Titanfall stáblistáján szerepelnek. A Respawn minden tehetséges munkatársa ellenére látszik a játékon, hogy ezt

bizony egy kopottas, nem túl friss motor hajtja, ahol az árnyékok, a bevilágítás és a mosott textúrák csúnyán belerondítanak a fergeteges hangulatba. A készítők részéről érthetetlen döntés volt a Source, hiszen ezt egyrészt sok kritika érte elavultsága és nehezen használhatósága miatt, másrészt pedig a játék kiadójának istállójában ott pihen minden idők egyik legokosabb motorja, a Frostbite, ami bizonyosan jobb választás lett volna a Titanfall számára. Mindezek ellenére nem lett égbe kiáltóan ronda a játék, csak épp szépnek sem nevezhetjük; a benne látható látványos jelenetek valószínűleg lehettek volna ezerszer parádésabbak is, ha mondjuk nem a Source, hanem az Unreal Engine hajtja. Persze ezzel együtt az is lehet, hogy a Respawn alkotása nem tudta volna tartani azt a másodpercenkénti 60 képkocka sebességet, ami elengedhetetlen egy ilyen pislogásmentes hangulatbomba maradéktalan élvezetéhez.

Habár titánba szállni kifejezetten jó érzés, ettől még nem mi leszünk a játéktér királyai. A hatalmas robotnak megvannak a maga hátulütői, és egy sima gyalogos is képes lehet szétkapni minket.

MINT A COD, CSAK ROBOTOKKAL?

Sokan már az első bétateszt után bekategorizálták a Titanfallt, ami így megkapta az „olyan, mint a CoD, csak robotokkal" címkét. Ez az állítás megtévesztő

VIDEO **EZZEL JÁTSZUNK**

Ha kíváncsi vagy az „Ezzel játszunk..." videósorozat Titanfall-epizódjára, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/ezzel/titanfall

TIPPEK, TRÜKKÖK

MARADJ MOZGÁSBAN

A Titanfall egy pergős, gyors tempójú játék, amiben azoknak kedvez a sors, akik folyamatos mozgásban vannak. Campereknek itt semmi keresnivalója, túl sok esélyük sincs a játékban, szóval maradjunk mi is mozgásban. Falon futás, dupla ugrás – ezeket erőltessük. Előrehaladáshoz használjuk ki a tetőket és a házak belsejét, maradjunk távol a nagy nyílt területektől.

A KIVÉTEL ERŐSÍTI...

Azért néha nem árt, ha lelassulunk egy időre, és inkább légyként megpihenünk a falon. Szó szerint. A mozgást megszakítva ugyanis lehetőségünk van falon függeszkedésre, aminek köszönhetően azon mit sem sejtő áldozataink fejére ugorhatunk, akik elvonulnak alattunk. Ez a taktika persze csak egyszer-egyszer működik mérkőzésenként, de titánok ellen különösen hasznos.

ELEINTE SZÍVNI FOGSZ

Ne kámpicsorodj el, ha az elején azt sem tudod majd, mi történik a képernyőn, és te leszel mindenki kedvenc új labdája, amibe belerúghat. A Titanfall ilyen. Az első 1-2 óra tapasztalatszerzéssel telik, megtanulod felismerni a képernyőn történő eseményeket, azonosítani az ellenséges játékosokat, és megtalálni a legjobb járatokat. A tanulópénzt itt is meg kell fizetni.

MINITÉRKÉP

Minden multis shooternél fontos, hogy figyelemmel kísérjük, mi zajlik a minitérképen, de a Titanfall esetében ez hatványozottan igaz. 5-10 másodpercenként mindig nézzünk a bal felső sarokba, ahol jól látszik, merre találhatók az ellenséges játékosok és az MI által irányított botok, illetve az is hasznos, ha látjuk, merre rohangásznak társaink, hogy az ő közelükben maradjunk.

JOBB MA EGY VERÉB

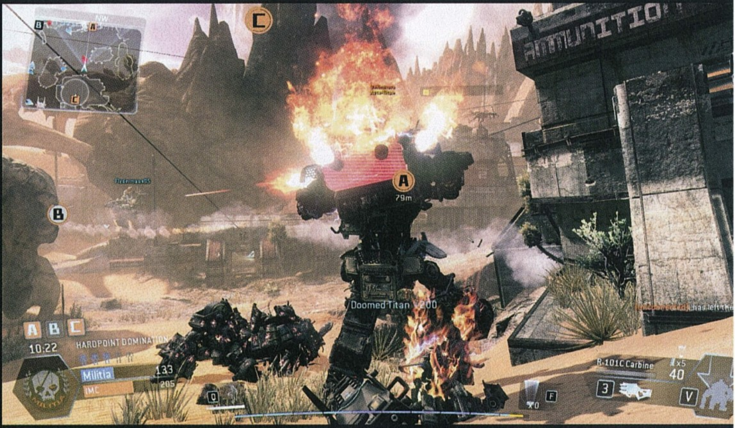
Bár eleinte csábító lehet, hogy becserkésszük az ellenséges játékosokat és levadásszuk őket, nem szabad elfelejtenünk, hogy a botok puskavégre kapása is hasznos lehet. Minden kiosztott sebzéssel ugyanis gyorsítjuk titánunk elkészülési idejét, és minél gyorsabban készül el robotunk, annál hamarabb és hatékonyabban apríthatjuk vele a többieket. Ez nagyobb előnyt jelenthet.

TITÁN PUSZTA KÉZZEL

Sokan azt gondolják, hogy a titánok ellen a leghatásosabb fegyver egy másik titán, vagy esetleg a robotpusztító fegyverünk. De ez nem így van. A leghatásosabb mód egy gépóriás elintézésének, ha rámászunk a tetejére, és azt meglovagolva igyekszünk végezni vele. De vigyázz! Amint felmászol egy titán hátára, a pilóta tudni fogja, hogy ott vagy, és ellenlépéseket tehet!

TITÁNKEZELÉS

A titánok kezelése egyértelmű, de íme egy jó tanács, amit sokan elfelejtenek játék közben: a robotod képes automatikus üzemmódban harcolni, még akkor is, ha nem ülsz benn a fülkében. Képzeld el, milyen hatékony lehetsz egy másik gép ellen úgy, ha kipattansz belőle, és pilótaként titángyilkoló fegyverrel is lövöd a másikat, vagy felugrasz rá, és onnan kapargatod meg a pilótát!



és alapos sarkítása a dolgoknak, hiszen a játék sok tekintetben próbál újat nyújtani a téma szerelmeseinek. Az első és legfontosabb a robotok megjelenése, melyekbe bármikor ki-be ugrálhatnak a játékosok a mérkőzések alatt. Nem sérthetetlen harci gépekről van szó, ezek a titánok is ugyanolyan gyors fogyóeszközök, mint mi magunk, de kiváló ízt kölcsönöznek a csatározásoknak. Aztán ott vannak ugye a parkour-elemek, amik a másik lényegi részét képezik a Titanfallnak. Ugrálhatunk egyik tetőről a másikra, falakon futkorászhatunk, ablakokon kapaszkodhatunk be, rámászhatunk a robotok tetejére, ha pedig gyorsan el szeretnénk jutni egyik pontról a másikra, kötélpályákon csúszkálhatunk fel-alá. A mozgás a játékban nemcsak dinamikus, hanem látványos is, és nemcsak saját, belső szemszögből, de kívülről is, ami két nehezen összeegyeztethető dolog, ha játékfejlesztésről van szó.

Minden többszereplős játék alappillérét jelenti a fejlődési rendszer, ami természetesen innen sem hiányozhat. Szerencsére ez esetben is kapunk kismillió kihívást, amiket lépten-nyomon teljesítünk akkor is, ha fittyet sem hányunk rájuk. Folyamatosan új fegyvereket nyitunk meg, azokhoz jönnek az új kiegészítések, majd amikor elérjük a maximális 50-ik szintet, jön a CoD-ból ismert prestige-rendszer, amit itt Generationsnek neveznek, és kezdjük az egészet elölről. Egyedül a Call of Duty killstreak jutalmai hiányoznak, de ezek pótlására találták ki a készítők burn card névre keresztelt speciális kártyákat, amelyek egyszer használatos bónuszokat adnak a játékosoknak. Ezeket mérkőzések közben találhatjuk, és minden meccs előtt betárazhatunk magunknak

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

AMD Athlon X2 2.8 GHz / Intel Core 2 Duo 2.4 GHz CPU, 4 GB RAM, 512 MB VGA, 50 GB HDD

A Titanfall remek kis játék, de lehetett volna sokkal jobb is. Élvezetesebb vagy valódi kampánnyal, modernebb köntösben, több tartalommal sokkal többre vihette volna.

GRAFIKA	75%
HANG	90%
JÁTÉKÉLMÉNY	85%

PRO

Többnyire eszméletlenül hangulatos multis shooterről van szó, amit az újdonságai tesznek érdekessé.

KONTRA

Elavult grafikusmotort használ, nincs rendes történet, és a tartalom is elmarad a konkurensekhez képest.

80%

Na ennek a titánnak már lőttek. Mármint a szó abszolút gyakorlati értelmében...

hármat. Ha meghalunk, ellőhetünk egyet, így például nagyobb sebzést érhetünk el egy bizonyos fegyverrel, vagy akár álcázhatjuk is magunkat az egyik nem játékos karakternek. Mindezek a program rendkívül jól sikerült elemeit képezik.

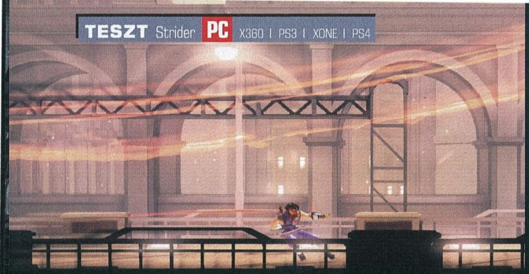
JÖHET A TITANFALL 2!

A Titanfall tehát jóval több annál, mint amit elsőre látunk belőle. Egészen egyedi, fantasztikus hangulattal rendelkezik, ami állóképeken vagy videón keresztül csak kis mértékben jön át, ám minden bája és pozitívuma ellenére korántsem tökéletes. A grafikusmotor ugye elavult és csúnyácska, a kampány kusza és felesleges, sokszor nem értjük, hogyan kapcsolódik egyik jelenet a másikhoz – és amiről még nem is beszéltünk, hogy hiányzik belőle pár olyan dolog, ami a konkurenciában alapfelszereltségnek számít. Hol vannak például a fegyverfestések és az emblémák? Miért nem lehet egyedi jelzéseket tenni a fegyverekre és a katonákra? Miért csak háromféle titán van? Azokra miért nem lehet matricákat tenni? Miért csak öt játékmódban játszhatunk? Ezek azok a kérdések, amiket valószínűleg nem szívesen olvasnak a készítők. Mert ugye lehet szidni a Battlefield 4-et és a CoD legújabb részét, de ezek minden hibájuk ellenére olyan mennyiségű tartalmat biztosítanak számunkra, amelyek akár több száz órányi szórakozást is nyújthatnak. Ezzel szemben a Titanfall a tizedik játékóra környékén már kezd kifulladni – de majd a season pass még ötezer forintért megoldja ezt is, ugye?

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/titanfall



A JÖVŐ SZELLEMEI

STRIDER

[ÍRTA CHOCHO] **A Capcom szereti felidézni a múltat, mi több, ebben jó is a japán kiadó, elég csak a Street Fighterre gondolni. Sajnos azonban előfordul, hogy a feltámasztó rituálé nem sikerül, az eredmény pedig egy életképtelen, épphogy csoszogó, beteges klón lesz.**

Pár éve a macsó amerikai hősök voltak a menők, tudjátok, olyan fickók, akik előbb lőnek, és csak aztán kérdezik meg, miért visel az ember turbánt a fején. Mostanra azonban sokan megcsömörlöttek a nyugati demokráciát hirdető héroszok szellemiségében, és egyre többen fordítják a fejüket kelet felé, hogy nagymellű mangalánykák és rendíthetetlen nindzsák bűvöletének engedve ismerjék meg a napkelet kultúráinak békét hirdető, de azért király kardokat és fejükkel téglákat széttörő harcosokat felvonultató világát. Egy észrevehetetlen, jéghideg vérű nindzsánál pedig csak egy menőbb dolog van ezen a megkeseredett sárgolyón: a robotokat és kibernetikus szupergonoszokat mindenféle rejtőzködés nélkül, könnyűszerrel felszeletelő turbónindzsa! Tekintve, hogy a frissen megjelent Strider című játékban egy ilyen fickót (Hiryut) irányítunk, talán érthető, hogy miért vagyunk ilyen lelkesek...

Egy újabb klasszikust ért el a végzete, remake lett belőle. A „feltámasztás" ezúttal igencsak csalódást keltő lett.

MINT KATANA AZ ACÉLON

A Strider egy azonos című, a 80-as évek végén debütált arcade akciójáték remake-je, és mint ilyen, két eltérő korszak játékosainak is igyekszik megfelelni. Egyfelől ott vannak azok a gamerek, akik már vagy negyvenévesek, de még mindig érdeklik őket a játékok, csak épp az átlagos, színes-szagos forgatagban nem sok vonzó darabot találnak maguknak. Számukra a Strider retrójellege lehet az első számú vonzerő, hiszen egy 2D-s akciójátékról van szó, ami a Metroid és a második generációs Castlevania-játékok receptje szerint egy hatalmas, jórészt szabadon bebarangolható világot tár eléjük, tele ellenfelekkel, bossharcokkal, felfedezni valóval és butuska húzásokkal szántszándékkal teleírt, giccses történettel. Aztán ott a másik véglet, a modern (konzolos vagy PC-s) játékos, aki szereti a pörgést, a szép grafikát, és néha élvezi, ha két Battlefield-meccs között kikapcsolódhat egy gondolkodást csak nyomokban igénylő virtuális pengetánccal. A Strider elméletileg éppúgy megfelel rövid etapokra, mint egy hétvégi végigjátszásra, és bár azt hihetnénk, hogy a két közönség együttes célbavétele egy mennyben köttetett házasságot eredményez, a kiábrándító valóság sajnos egy monoton és személyiségzavarban szenvedő, mély sóhajok orkánját generáló játék, ami se nem next-gen, se nem koherens.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Double Helix Games

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

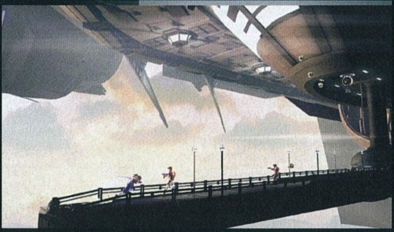
INFO

A Strider egy 1989-es játéktermi program remake-je, ami PC-re, PS4-re, PS3-ra, Xbox One-ra és Xbox 360-ra jelent meg. A PC-s változat Steamen szerezhető be, 15 eurós áron.

VISZKET A KATANA

Azok az olvasók, akik otthonosan mozognak a 2D-s akciójátékok témakörében, már bizonyára leszűrték, mi a legnagyobb baj a Striderrel: ha valaki egy Metroid-szerű játékot tervez, akkor abba a koncepcióba nem fér bele az agyatlan vagdalkozás; épp ellenkezőleg, egy sok gondolkodást, taktikát és mászkálást igénylő programot kell létrehozni, különben a felfedezésre és bolyongásra épített struktúra kártyavárként fog összeomlani. És bizony a Strider esetében pontosan ez történik. A játék mindenféle bemutatkozás nélkül csap a lecsóba, hősünk, aki szó nélkül vágja keresztül magát több ezer robotkatonán, egy pár másodperces nyitóvideó után már meg is indul, hogy... hogy... szétkapjon mindenkit, aki él és mozog. Idővel kapunk egy vérszegény magyarázatot, miszerint Hiryu a Stridereknek nevezett hi-tech nindzsaklán

A sci-fi környezet kifejezetten ígéretes, kár, hogy a fejlesztők semmit nem kezdtek vele.



STRIDEROLÓGIA

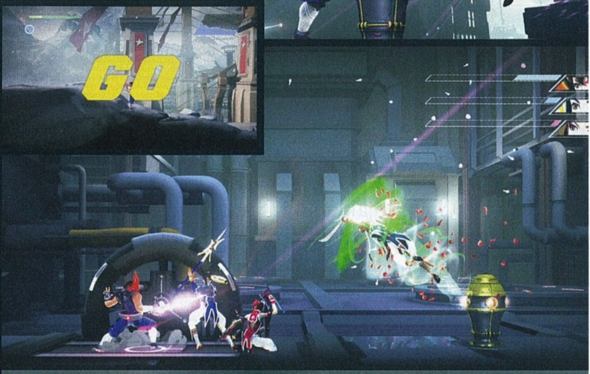
Az első Strider 1989. március 7-én jelent meg a japán játéktermekben, és akkora siker lett, hogy rövidesen az Egyesült Államok arcade-jei is tele lettek vele. A játék népszerűsége aztán tovább gyűrűzött a kismillió átirat által: Amiga, Amstrad, Atari ST, Genesis, sőt, DOS, Commodore 64 és ZX Spectrum változat is készül a felturbózott nindzsa kalandjaiból. A 90-es évek elején minden valamire való játékos tudta, mi az a Strider, épp ezért furcsa, hogy milyen hamar kihalt a franchise, szemben a nagy ellenfél Ninja Gaidennel. Pedig eleinte nagy volt a zsongás, mi több, a játék két második részt is kapott: a Strider 2 a Capcom szárnyai alatt jelent meg 1999-ben játéktermekben és PlayStationre, a Strider II pedig korábban, 1990-ben érkezett meg konzolokra és személyi számítógépekre a U.S. Gold jóvoltából. Az új részre aztán 15 keserves évet kellett várni a rajongóknak.

BATEVÉLEMÉNY

NEM CSAK CHOCHO, DE BATE IS TETT EGY PRÓBÁT A STRIDER REMAKE-KEL. LÁSSUK, HOGY Ő MIT GONDOL A FELDOLGOZÁS PS4-ES VERZIÓJÁRÓL!

BATE NEM KAPOTT EL A GÉPSZÍJ

Nem is olyan régen volt szerencsém a Batman: Arkham Origins Blackgate című játékhoz PS Vitán, és ott annyira bejött ez az oldalnézetes, harcolós, feladatmegoldós, szabadon mászkálós/felfedezős játékmenet, hogy azonnal kutatni kezdtem olyan alkotások után, amelyek valami hasonlót kínálnak. A Strider ilyesmit ígért, és mivel kijött PS4-re is, úgy gondoltam, hogy teszek egy próbát vele. A látvány és a környezet kifejezetten tetszett, azonban a játékmenet képtelen volt magával ragadni. Nincs nekem semmi bajom azzal, ha harcolni kell, de az kifejezetten zavar, ha csak erre van lehetőség, ráadásul monoton formában. Egy darabig próbáltam megszeretni a Strider oldalnézetes, ugrálós, mászkálós hentmeneteit, de aztán rájöttem, hogy ez a játék egész egyszerűen nem nekem készült.



Az áldás néha csoportos formában érkezik, ráadásul iskolás lányok személyében. Hiííí-jááá!

tagja, aki annyira unja magát, hogy szabadidejében fel akar szabadítani egy robothadsereggel irányított várost. Ennél bonyolultabb történet végül is szükségtelen egy Strider-féle programhoz, de csak akkor, ha a játékos nem unja meg idő előtt az ellenfelek soha véget nem érő hullámait.

A játék szériagyártott robotjaitól viszont az első óra után könnyen megcsömörlik az ember, ezen pedig a felfedezés varázsa sem segít, lévén nincs szó többről, mint jól felépített illúzióról. A Strider világa egymásba kapcsolódó régiókból áll, amiken oda-vissza vezet bennünket a program. Elméletileg sokfelé elkóricálhatunk, kereshetünk művészi rajzokat, naplófájlokat és hasonlóan ötletes holmikat, amiket a főmenü Extras pontja alatt tekinthetünk meg. Ez viszont a gyakorlatban nem motivál a pályák feltérképezésére, elvégre a maximalistákon túl mindenki előrehaladni szeretne, ahhoz pedig nem kell egyebet tenni, mint ránézni a képernyő jobb felső sarkában található térképre, és megkeresni azt a kis villogó háromszöget, ami a következő objektívát hivatott jelezni. A Strider tehát játékdizájn szempontjából úgy lett lineáris akciójáték, hogy közben teljesen feleslegesen építettek fel köré egy elismerésre méltó 2D-s világot, majd a tervezők hagyták, hogy az érdekfeszítő sci-fi kavalkád kihasználatlanul maradjon.

FÉNYESEBB A LÁNCNÁL A ROBOTKAR

Mindez talán megbocsátható lenne, ha a játék nem volna túlságosan könnyű, ha a viszonylag gyakran feltűnő bossok megmaradnának az emlékezetünkben, illetve ha a harcrendszer (ami egyébként rengeteg potenciált hordoz) sokkal hamarabb nyílna meg. Mint azonban az előző mondat feltételes módjából leszűrhető, a dolgok nem túl rózsásak. A játék kétharmada mindennemű taktikát nélkülöző, monoton kaszabolás, tele felejthető főellenfelekkel. Az utolsó két órában, mikor már megszereztük mind a négy bevethető pengét, kitanultuk az összes támadást, feltérképeztük a játék helyszínéül szolgáló Kazakh City kerületeit, és végre elengedte kezünket a program, hirtelen bedurvul a játék, az élvezeti faktor a sokszorosára hág, majd jön a pofon, hogy hoppá, ennyi volt, lehet villogni az elért pontszámunkkal az internetes ranglistán. A Strider egyedül a harcrendszerével képes rávenni bennünket az újrajátszásra: Hiryu iszonyúan erős karakter, aki azon túl, hogy megállíthatatlanul tör előre, félbevágott robotkatonák százait hagyva maga mögött, meg tud kapaszkodni a falon, plafonon, olyan helyekre jutva el így, ahová egyébként képtelenség lenne. A karakter ezen tulajdonságában rejlő lehetőségek csak a játék második felében kerülnek kiaknázásra, és bár tény, hogy az irányítás nem a legjobb (hősünk mintha pillanatragasztóval lenne a plafonhoz rögzítve, néha szinte könyörögni kell neki, hogy eressze el, amit markol), ez az irányvonal kifejezetten ígéretes, és ha lesz Strider 2, akkor szívesen látjuk viszont Hiryu falba kapaszkodó karmait.

A Strider önismétlő játékmenetét a szabadon bejárható pálya elmélete törhetné meg, a korábban ecsetelt okokból kifolyólag azonban ez nem történik meg, így végül csak a grafikai változatosságban bízhat az egyszeri gamer-nindzsa. A tálalás megfelelő, nem kifejezetten részletes vagy különleges, de azért hozza a formáját. Egyedül az a baj vele, hogy akárcsak a játékmenet, a helyszínek is monotonitást sugároznak: minden ugyanolyan fémes és rideg, pedig a klasszikus Strider híres volt a változatos pályáiról és a színpompás környezetéről. A Double Helix minden bizonnyal korunk népszerű sci-fi tematikájának akart megfelelni a vizuális dizájnnal, ez azonban nem sikerült. Pontosítunk: ez SEM sikerült. Az már csak hab a tortán, hogy teljesen mindegy, melyik Strider-változatot veszi meg az ember, a játék bizony hardvertől és konzoltól függetlenül hajlamos szaggatni.

LAST NINJA

A Strider legnagyobb hibája, hogy túlságosan ígéretesnek tűnt: az érdeklődő az első pár kép láttán izgalomba jön, gondolkodás nélkül kicsengeti érte a 15 eurót, majd miután rájön, hogy tévedés volt az vásárlás, addig-addig erőlteti a játékot, míg elege nem lesz belőle. Vagy meggyőzi magát a termék nagyszerűségéről – erről árulkodhat sok steames értékelés, amikben mindenféle magyarázat nélkül magasztalják a programot. Ennyire kellenek nekünk a videojátékos szupernindzsák?

A négyes metró annyira menő, hogy még a Strider hősének is ki kellett próbálnia!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos, 2,8 GHz CPU, 4 GB RAM, 1 GB DX11 VGA, 7 GB HDD

A Strider egy érdekesnek látszó, de fájóan monoton és túlontúl lineáris akciójáték, ami csak a főszereplő nindzsa miatt érdemel említést.

GRAFIKA	70%
HANG	70%
JÁTÉKÉLMÉNY	60%

PRO

Hiryu fantasztikus főszereplő, aki megmutatja, milyen egy igazán durva és dühös nindzsa.

KONTRA

A Strider monoton, nem hagy teret kibontakozni, és még szaggat is.

65%

KETTŐPONTNULL

Diablo III: Reaper of Souls

[ÍRTA KREDENC] Sajgó ujjakkal, kialvatlan szemekkel kúsztam vissza hozzátok a pokolból, hogy örömhírt hozzak: hála a Blizzard papjainak, a Diablo 3 végre sokkal diablósabb, mint a megjelenésekor, úgyhogy aki rég odahagyta Sanctuary földjét, az vegyen magához némi tömjént és szenteltvizet, mert itt az ideje visszatérni az ördögűzéshez. Nem hiszed? Akkor hadd győzzelek meg!

ADATOK

KIADÓ
Blizzard Entertainment

FEJLESZTŐ
Blizzard Entertainment

MŰFAJ
Online ARPG

MULTI
van

INFO

A Reaper of Souls 2014. március 25-én jelent meg. A battle.net-en is megvásárolható digitálisan, 40 euróért, de érdemesebb dobozosan beszerezni, hiszen a boltokban 9000 forint körül már hozzá lehet jutni. Természetesen ezt is a Blizzard kliensében kell aktiválni, és csak internetkapcsolat mellett játszható.

Hogy milyen volt a Diablo 3? Megosztó. Volt, aki szerette, vagy legalábbis beletörődött a megváltozhatatlanba, és számtalan órát ölt bele, főleg a pajtásai oldalán, százhuszonötször is végigpofozva az ördögi bábszínház minden főgonoszát, és fél délutánokat eltöltve az aukciósházban csencselve; közéjük tartozott kiváló kollégám, Chris is, aki kitartásának köszönhetően egy immáron isteni erejű varázslólány boldog atyja. És voltak, akik csalódtak benne, akiknek nem volt türelme vagy kedve százhuszonötször átrágni a félig sült cipót, és órákig mazsolázni a túlárazott kardok és vértek masszájában; közéjük tartoztam én, aki magára hagyta alultápolt hőseit a tépett csatazászló alatt, és feléjük se nézett többé. Egészen addig, míg fel nem telepedett a Reaper of Souls. Akkor minden megváltozott.

A változás ráadásul pillanatok műve volt, szempillantás alatt alakultam hitetlenből hívővé. Nyilván ebben benne volt az ARPG műfaj szeretete és a vágy, hogy játszhassak egy olyan Diablo 3-mal, amilyen annak idején a fejemben élt, és amely valahogy, valamikor, valahol félresiklott. Legalábbis szerintem és számomra. És eme baptizmushoz nem is kellett sok minden, csak pár bátor döntés, és az a tervezői zsenialitás, ami a Blizzard birtokában van, csak hát... A legtöbb új/megújult elemhez ráadásul meg sem kell vásárolni az expanziót, hiszen ezek jó része benne lapult egy óriási patchben, mely magát az alapjátékot is átalakította, így bármilyen fura is, ezen teszt nagyobb része erről a foltról fog szólni, a kisebb pedig a kiegészítő lemezről.

NYUGATON A HELYZET VÁLTOZOTT

A Reaper of Souls gerincét az új, szám szerint ötödik felvonás adja, amelynek sztorijára épp annyira nem érdemes túl sok szót vesztegetni, mint úgy általában a Diablo alaptörténetére, részletesen felépített univerzum ide vagy oda – igaz, azért ez a műfaj sajátja is. Szóval dióhéjban: miután a népünnepély véget ért a mennyekben, a gyülekezet ráébredt, hogy valamit kezdeni kell a fekete kővel, amiben ott nyomorognak a legyőzött patások lelkei. A kristálykapu mögött nem maradhatott, viszont szétverni sem merték, mert ki tudja, hogy a ripacskodás nagymestere, Kula Zoltán mit kavart vele annak idején. Így aztán a halandó létével még nem egészen megbarátkozott Tyrael hóna alá csapta a kavicsot, és az újra összetrombitált horadrim papok társaságában elvitte a világ végére, hogy ott jól eldugja. Csakhogy már megint beleköpött valaki a müzlibe, ráadásul egy olyan figura, akire senki nem számított: Malthael, a bölcsesség egykori arkangyala, akinek annak idején tele lett a hócipője szárnyas kollégáival, és otthagyta a felhőpamacsokat; hogy hol járt és mit csinált eddig, nem tiszta, mindenesetre beszerzett egy csinos kapucnis köpenyt meg két sarlót, és átállva a sötét oldalra immár a megtestesült halálként dörgi a kámzsa alól a rossz akciófilmekre emlékeztető egysorosokat. Szóval Maláta felbukkan és lenyúlja a lélekkövet, aztán meg sem áll Westmarchig, hogy az ottani polgárság lelkét begyűjtve feltuningolja a cuccost, aztán jöhet a világuralom meg a muhaha. Hát így.

Ha végignyomtad az alapművet, azonnal belevághatsz az új etapba, amely nagyjából hozza egy átlag felvonás hosszát, azaz akár egy óra alatt is át lehet rohanni rajta, de egy hosszú hétvégét is eltölthetsz a társaságában, attól

HAMAROSAN ITT A BATTLE.NET CHAT!

A fejlesztők már a különféle Blizzard-játékokat egybefogó Battle.net applikáció elindításakor tervbe vették, hogy ennek része lesz egy chatfunkció is, amelynek segítségével az egyes alkalmazások elindítása nélkül beszélgethetünk az ottani barátainkkal, hasonlóan például a Steam klienshez. Sokáig nem hallottunk semmi fejleményt erről, ám március 18-án, épp az AH lelövésének napján az egyik fejlesztő közölte a hivatalos fórumon, hogy most már nem kell sokat várnunk erre a lehetőségre sem – eredetileg a Reaper of Souls megjelenése előtt akarták beüzemelni, de nem várt akadályok merültek fel, így inkább az expanzió kiadására koncentráltak, és ezután állnak neki a funkció véglegesítésének.

EGY FECSKE...

Egy játék fejlesztése mindig csapatmunka, de nyilván van olyan személy, aki felelős bizonyos döntésekért. A Diablo 3 készítésének irányítója Jay „Willy" Wilson volt, akiről a játék megjelenése után a közösség alaposan leszedte a szenteltvizet. Igaz, ehhez kicsi ő maga is hozzájárult, hiszen meglehetősen (sokak szerint túlságosan is) nagy szenvedéllyel védte a játékosok által kifogásolt elemeket, legyen szó az aukcióházról, a 60-as szinthatárról, az attribútumpontok fix szétosztásáról, az itemizációról, különös tekintettel a random tárgyakra és azok még randomabb statjai, és így tovább. Aztán tavaly januárban Jay Wilson hirtelen felállt; hosszú levélben tudatta mindenkivel, hogy a Dio3 fejlesztésével eltöltött hét év után ideje továbblépni, és házon belül új kihívás után néz. És láss csodát: két hónap múlva egy interjúban kifejtette, hogy szerinte óriási baklövés volt az aukcióház, ha tehetné, gyökerestül kiirtaná az egészet – egy évvel eme nyilatkozat után pedig meg is szűnt az AH. De ha belegondoltok, a RoS megjelenésével minden fent említett elem is megváltozott: nőtt a szinthatár, a paragon-pontok elosztásával jobban személyre szabhatjuk hősünket, a loot 2.0 a határok közé szorított statokkal, valamint a lehetőséggel ezek lecserélésére pedig az itemizációt is gatyába rázta. Sőt: március közepén a Diablo-team egy raktárnyi lajtorjával pózolt, és Twitteren közölte, hogy nemcsak csontfalak építésével foglalatoskodtak, de létrákat is ácsoltak azok megmászására... szóval nagyon úgy tűnik, hogy Willy rémálma is megvalósul, azaz visszatérhet a ladder-rendszer. Áldásunk rá!

függően, hogy milyen nehézségi szinten tolod, egyedül vagy cimbikkel, csak a lényegre koncentrálva vagy minden szegletet kipucolva, és a többi. Olyan nagy revelációkra nem kell számítani, bár a tervezők dicséretére legyen mondva, hogy ezúttal nem a Muppet Show koncepciórajzaiból építkeztek, így az itteni főgonoszok legalább nem annyira röhejesek, mint az alapmű esetében, és az új ágyútöltelékek is nagyjából rendben vannak, még ha akad is jó pár modell, amely csak új külsőt és nevet kapott, de tényleg ne kukacoskodjunk. Malthael sameszei, a reaper gyűjtőnéven futó démonvariánsok például jól mutatnak és kellően kemények is, akárcsak a mocsárlakó boggitok. A legjobb arc kétségkívül az a két háztömbnyi dög, amely egy portált cipel a két szarva között, és ha lenyomod, átléphetsz egy másik dimenzióba, némi extra XP és loot reményében.

A környezet pedig egyenesen remek: Westmarch a középkori nyugat-európai városokra hajaz, és egy lápvidéki kitérő után még egy ősi nephalem településre is betérünk, még ha az alapján nem is sok mindent tudunk leszűrni őseink életmódjáról, maximum azt, hogy szerették a labirintusszerű építkezést – bár a kacskaringásban a Pandemonium viszi el a pálmát, melynek hangulata engem a Painkiller pokoljárására emlékeztetett, ahol az emberiség összes világégését megszemlélhettük kőbe dermedve – itt az időburokba zárt csatákat újraindíthatjuk, hogy a magunk javára döntsük el azokat. Apropó Pandemonium! Külön pacsi illeti a sztoriírókat, ugyanis e helyszínen találkozunk egy-egy szereplővel az éppen terelt hősünk múltjából, sőt még arra is futotta a kreatívoktól, hogy minden kísérőnk (plusz még Shen is) kapjon egy rövid bónuszküldetést, amelyben elvarrhatjuk a lógva hagyott szálakat, és ez azért kétségtelenül sokat hozzátesz a hangulathoz (igaz, ezt csak az fogja értékelni, aki mindenkit kifaggatott és meghallgatott).

A DIABLO III TELJESEN MEGVÁLTOZOTT, ÍGY AZOKNAK IS ÉRDEMES ELŐVENNI, AKIK A MEGJELENÉS UTÁN A SAROKBA DOBTÁK AZ EGÉSZET...

Az egyes helyszínek egyébként az eddigieknél jóval nagyobbak, telepakolva dungeonökkel és eventekkel, sőt elátkozott ládákkal és oltárokkal. Utóbbi egy új móka; ezen objektumokat megérintve elindul egy stopper, és az adott idő alatt vagy száz ellenfelet kell felaprítani, vagy egy elit bandát, esetleg öt támadóhullámot kivédeni. Ha nem sikerül, nincs gáz, tiéd a láda tartalma és az áldás, ám ha igen, kapsz egy bónuszdobozt, illetve még egy random buffot. Tényleg izgalmas dolog, már csak ezért is megéri felderíteni a teljes terepet – no meg a Pools of Reflection névre hallgató újfajta kondérok okán is, amelyekben nem piros életital fortyog, hanem sárga varázslötty, ami egy megadott pontszámig 25% XP bónuszt ad, ráadásul kilépés után

Ne feledd, hogy a Diablóban egyáltalán nem a méret a lényeg. Az ördög sem ment vele túl sokra...

A misztikus Myriam és az Enchant

Myriam szerepe nem elhanyagolható, hiszen az új itemizáció miatt szükséges lehet, hogy egyes cuccok statjait megváltoztasd. A dolog eléggé egyszerű: a jóasszony „műhelyében" az első fülön (Enchant) lévő ablakba berakod az adott tárgyat, alul pedig megjelennek annak tulajdonságai, mindegyik mellett egy-egy kérdőjellel. Ezekre kattintva megjelenik egy lista, amin megnézheted, hogy az adott statot milyen másikra tudod lecserélni, sőt az értékhatárokat is látod (ugyanis nemcsak más attribútumot kérhetsz, de a jelenlegit is felturbózhatod, ha az alsó határ közelében van). Amennyiben kiválasztottad a megfelelő elemet, az is megjelenik, milyen és mennyi kraftmatéria kell az átbűvöléshez, és ha ez mind megvan, a „Replace Property" gombra bökve, az azon feltüntetett arany fejében megtörténik az átalakítás – azt azonban tudnod kell, hogy az algoritmus az előbb említett listából véletlenszerűen választ pár elemet, ezt befolyásolni nem tudod. A véglegesítéshez az új statok közül rá kell böknöd arra, amelyik tetszik, és a „Select Property" gombot megnyomva megtörténik a „csoda". Itt azonban még nem ér véget a történet, ugyanis ezt az egy tulajdonságot tovább cserélgetheted (újabb nyersanyagok és egyre több arany árán) mindaddig, míg a neked tetsző statot vagy értéket sikerül kikeverni (innentől kezdve viszont csak ezt az egy elemet tudod változtatni, tehát minden holmin csak egy tulajdonságot lehet kicserélni, ezt vedd figyelembe!). Még két fontos dolog: az egyik, hogy az átalakított cucc hozzákötődik az accountodhoz, a másik, hogy csak ritka és legendás/szett holmikat tudsz megváltoztatni, normál és mágikus tárgyakat nem. Ahhoz pedig, hogy minden lehetőséget elérj, érdemes minél előbb felfejleszteni Myriam karavánját.

Egy valamiben még mindig nem szenved hiányt a játék, mégpedig a hihetetlenül élénk színekben!

sem veszik el, csak elhalálozás esetén. Apropó halál: amennyiben nem a hardcore ligában tolod, a fűbe/kőbe harapás után ott helyben feltámadhatsz (a bossharcok kivételével, és egymás után maximum három alkalommal), ami sokkal pörgősebbé és folyamatosabbá teszi a játékot (és emiatt kicsit bevállalósabb is lehetsz). Hozzáteszem, mindezeket tartalmazza az említett 2.0.1-es folt, tehát az alapjáték tulajai is élvezhetik áldásos hatásukat.

A javasasszony meg a keresztes lovag

De térjünk kicsit vissza a RoS-hoz, legalábbis két karakter erejéig, akik csak ezen pakk tulajdonosai számára elérhetők, és szerintem a legnagyobb vonzerőt jelentik. Mindketten tulajdonképpen visszatérő vendégek, még ha más-más előjellel is.

Egyikük, a Crusader, az új kasztot jelenti, bár sokkal inkább nevezhető a klasszikus Paladin reinkarnációjának, olyannyira, hogy elődjétől bizonyos skilleket (mint a legendás Blessed Hammer) is megörökölt. Ezzel együtt (vagy épp ezért) egy jól játszható és hasznos osztály, hiszen egy vérbeli tank, amely eddig hiányzott a felhozatalból; védőképességei- és aurái, erős közelharci és távolsági támadásai, no meg a jól összeállított passzívok (hogy mást ne mondjak, a Heavenly Strength, amelyet aktiválva a kétkezes fegyvereket egy kézzel, a pajzsod mellett használhatod) mind szólóban, mind kooperatív módban jól vizsgáznak. Rögtönzött közvéleménykutatásom alapján még azoknak is bejött ez a kaszt, akik amúgy démonvadász- vagy mágusfixáltak – azért van egy gyanúm, hogy némi finomításon (leginkább nerfelésen) azért majd átesik Zakarum bajnoka, akivel a külön szövegdobozban még tovább ismerkedhettek.

A másik újonc egy mesterember, pontosabban asszony, Myriam, a mystic, akit az új felvonás elején kell megmentenünk, hogy csatlakozzon kompániánkhoz. Ahogy említettem, ő sem lehet idegen azok számára, akik figyelemmel kísérték a Dio3 fejlesztését, hiszen sokáig benne volt az alapgárdában, csak az utolsó körökben menesztették mindenféle nehézségre hivatkozva. Most tehát visszakerült, nagy örömünkre, mert segítségével egyrészt meg tudjuk változtatni felszerelésünk tulajdonságait (ez az Enchant, erről még lesz szó, illetve lásd külön), másrészt azok kinézetét (Transmogrification), ami ugyan csak kozmetika, de azok, akik hozzám hasonlóan szeretik, ha hősük nemcsak erős, de jól is mutat, bizonyára örülnek neki.

A előbbi persze fontosabb, ugyanis nagy szükség lesz rá a Loot 2.0 miatt – úgyhogy térjünk is rá erre, hiszen véleményem szerint ez az új rendszer az egyik legpozitívabb dolog a patch által szállított változtatások közül.

Tippek, trükkök, tanácsok

Élvezd ki a riftet!

Ha kinyírtad a Nephalem Rift főgonoszát, még ne rohanj haza! Érdemes a teljes területet megpucolni, hiszen előfordulhat, hogy egy teljes szint vár még rád, elitekkel, loottal, Pools of Reflectionnel, amik mind-mind segítenek a fejlődésben.

Ne sajnáld a legendát

Ne legyél szívbajos bedarálni olyan legendary itemeket, amikre valójában nincs semmi szükséged! Az ezekből kinyerhető ritka kraftmatériából lehet, hogy sokkal jobb cuccokat készíthetsz magadnak, sőt még a bűvöléshez is szükséged lesz ilyesmikre.

Gyorsutazók előnyben

Ha Adventure módban sikersen befejeztél egy feladatot, akkor az M megnyomásával előhívható térképen azonnal a következő helyszínére ugorhatsz, ami az ideiglenes hatású buffoknál (Nephalem Glory, vagy az oltárok áldása) felettébb hasznos segítség.

AZ „ULTIMATE SKILLEK"

A szinthatár növelésével minden kaszt kapott egy új képességet, amely afféle „ultimate skill", azaz tényleg erős, a legtöbb esetben látványos móka, melyekhez a 61. szinten jutsz hozzá, és aztán fokozatosan elérhetővé válnak a rúnák is. Az alábbiakban ezeket szedtük csokorba.

BARBARIAN:

AVALANCHE (MIGHT)

Kőlavina 1600%-os fegyversebzéssel, melyet elementálsebzéssel, a cooldown lecsökkentésével, vagy akár a hatás triplázásával turbózhatsz fel.

CRUSADER:

BOMBARDMENT (CONVICTION)

Tulajdonképpen egy meteorzápor területsebzéssel, amelyet a rúnákkal szimpla célpontra is bevethetsz, de a hatását is erősítheted, vagy kövek helyett kátrányt, esetleg aknákat szórhatsz.

DEMON HUNTER:

VENGEANCE (DEVICES)

Olyan, mintha egy Gatlingot kapnál a kezedbe, melyet tovább spécizhetsz célkövető rakétákkal, gránátokkal, vagy különféle elementálsebzéssel. Durva cucc!

MONK:

EPIPHANY (FOCUS)

Növeli a spirit regenerációját és a támadás erejét, ám a nagy mókát a rúnák jelentik, hiszen itt sebzéscsökkentés, stunnolás, gyógyító aura és tűzsebzés egyaránt elérhető.

WITCH DOCTOR:

PIRANHAS (DECAY)

Az egyik legnagyobb poén: az ellenfelek lába alá egy tavat idézhetsz tele emberevő halakkal, akiket tovább tuningolhatsz, egészen gyilkos fenevadakká, fizikai- és elementálsebzéssel egyaránt.

WIZARD:

BLACK HOLE (MASTERY)

Egy fekete lyuk, amely beszippantja az ellenségeket, a lövedékeket, sőt az elit dögök támadóeszközeit (például az arcane orbokat), vagy épp növeli a fizikai- és elementálsebzést.

LOOT, ÚJRATÖLTVE

A Diablo 3 loot-rendszere, vagyis az az algoritmus, ami alapján a játék a szörnyekből és ládákból potyogó cuccokat kiosztotta, egyértelműen az aukciósházra volt kihegyezve. Tök mindegy, hogy mi esett, hiszen ha nem olyan, amit fel tudtál használni, eladtad, és a befolyt pénzből vettél magadnak olyan holmit, ami jó volt. Az, hogy ez macerás volt, hogy annak, aki csak játszani akart, és nem másokkal egyezkedni, ez rontotta a játékélményt, ráadásul még a jól végzett munka jutalma feletti örömködés is csorbult, hiszen a legendás és szettcuccok is ritkábban potyogtak, úgy tűnt, mellékes volt a Blizzardnak. Ám ők is hamar belátták, hogy ez nagy mellényúlás volt a részükről, hiszen a játékosok elvándorlása jórészt ennek volt köszönhető (a másik faktorral, az aránytalanul nehéz és a játékosokat inkább büntető Inferno nehézségi szinttel együtt). Ezen nyilván változtatni kellett, és ennek csak egyik pillére volt az AH megszüntetése, ez mellé magát az itemizációt is át kellett írni. Ez lett a Loot 2.0.

Ezzel aligha mondunk újat, de a Diablo III is sokkal élvezetesebb, ha barátok társaságában folyik a hent.

A rendszer egyik alapköve a Smart Drop, ami nagyjából azt jelenti, hogy olyan holmikat kapsz, amik a karakterednek megfelelők. Ugyanaz a legendás kard egy barbárnak plusz erőt, egy démonvadásznak plusz dexterityt, míg egy mágusnak plusz intelligenciát ad, emellett olyan képességet is erősíthet, amely csak az adott osztályra jellemző. Ráadásul a bónuszértékek spektruma sem olyan széles, mint eddig, azaz a véletlenszám-generátor nem egy 1-200-as értékhatárból választ, hanem mondjuk egy 140-200-asból, így jóval nagyobb az esélye, hogy tényleg használható cuccot kapsz. Az értéktartományt egyébként a CTRL nyomva tartásával meg tudod nézni – ennek azért is van jelentősége, mert ha az alsó küszöb közelében van a kapott érték, Myriam néninél meg változtathatod, illetve a kovácsnál is addig kalapálhatod a holmikat, míg legközelebb kerülsz a felső határhoz. A gyakorlatban mindez nagyon jól működik, egyetlen bibi van csak, nevezetesen, hogy egy klassz cucc, amit a monkoddal szereztél, a crusadernek nem annyira lesz jó, hiszen a tárgy fő statja a dex, és nem az erő, de ezt ugye szintén orvosolhatja a javasasszony. Hozzáteszem, e szisztémának hála gyakrabban esnek legendás- és szettcuccok, és ez tényleg növeli a játékélményt, az ember szíve megdobban, amikor hangos csilingeléssel a földre pottyan a különleges holmi. Ezek egyébként egyből az accounthoz kötődnek, csupán egy kivétel van: multiban két órán belül a veled harcoló csapattársaid számára átadhatod őket.

Ezen kívül is vannak kisebb-nagyobb változások, például hála istennek egységes lett az életerőital, a holmik tulajdonságait elsődleges- és másodlagos csoportra osztották (ez gyorsabb áttekintést tesz lehetővé), van pár új stat is (például a Splash Damage) – mind-mind azt a célt szolgálja, hogy pörgősebb legyen a játék, és jobban jutalmazza a játékosokat, ami, ismétlem, a gyakorlatban is működik. És erre szükség is lesz, hiszen változtak hőseink, a szörnyek, sőt a játékmenet is.

HŐS, HŐSEBB, LEGHŐSEBB

Kezdjük a játékmenetet érintő legfontosabb változásokkal. Először is átalakultak a nehézségi szintek és ezek mechanizmusa is. Most öt fokozat van: Normal, Hard, Expert, Master és Torment. Ezek közül az első három tetszés szerint választható, tehát egy új hőssel akár Experten is belevághatsz a kalandokba. A Master Act IV végigjátszása után válik elérhetővé, míg

HŐSI ERŐFORRÁS

Ne feledd, hogy a paragon-pontok a teljes accountra érvényesek, azaz ha már egy 70 feletti karaktereddel begyűjtöttél egy csomó ilyet, és egy új hőst indítasz, nála rögtön indítás után eloszthatod ezen pontokat, ami jelentősen növeli az életben maradási esélyeidet.

BÁTRAKÉ A LOOT

A játékot (legyen szó új kampányról, a régi folytatásáról vagy kalandozásról) érdemes magas szinten indítani. Nyugodtan legyél bevállalós, hiszen menet közben bármikor csökkentheted a nehézségi fokot, ha úgy érzed, túlvállaltad magad, emelni viszont csak akkor tudsz, ha kilépsz a játékból.

HASZNÁLD AZ ERŐT, LUKE!

Fontos kiemelni a crusader Heavenly Strength passzív képességét, melyet az elsők között, már a 10. szinten megkapsz. Ezzel kétkezes fegyvert is forgathatsz egy kézzel. Az egyik cimbora például egy remek legendás pallost darált be, mert elfelejtette ezt a skillt. Utána már késő bánat...

MÉG TÖBB KIHÍVÁS

Tudom, hogy sokan nem törődnek vele, de a játék achievement-rendszere igencsak összetett, és remek kihívásokat tartogat, amelyek kicsit felfrissíthetik a szokványos grindelést és hentelést. Érdemes körülnézni tehát itt is (Y), és ráhajtani egy-egy ilyen erőpróbára.

A NEHÉZSÉGI SZINTEK

Ahogy a cikkben is szerepel, a Blizzard szakijai teljesen megváltoztatták a nehézségi szint rendszerét. Egyrészt szabadon megválaszthatod, hogy milyen fokozaton játszol, másrészt ezek a játék adott aspektusait is befolyásolják, ahogy azt alábbi felsorolásban láthatod (ezeken kívül természetesen úgy a szörnyek, mint a loot mennyisége és minősége is nő).

1 NORMAL: semmiféle bónusz nem jár.

2 HARD: 75%-kal több arany és XP.

3 EXPERT: 100%-kal több arany és XP, Adventure módban dupla blood shardot kapsz.

4 MASTER: 200%-kal több arany és XP, dupla blood shard, a 61-es szintű és e fölötti szörnyek leöléséért Imperial minőségű drágakövek eshetnek.

5 TORMENT I: 300%-kal több arany és XP, dupla blood shard, a Masternél említett kőbónusz, és 70. szinten új legendás cuccok válnak elérhetővé. A Torment a bal alsó sarokban lévő csúszkával további öt fokozaton nehezíthető, ezek esetében további XP- és arany jár (400, 550, 800, 1150 és 1600 százalék)

Oké, hogy a pokolban vagyunk, de miért kell lekapcsolni a villanyt? Rezsicsökkent az ördög?

a Tormenthez el kell érned a 60. szintet. Utóbbiban is van azonban hat újabb fokozat, melyet egy csúszkával állíthatsz be, kicsit hasonlóan az utólagosan beerőszakolt Monster Power megoldáshoz, ami szintén nyugdíjba vonult. Ez egyből dinamikusabbá teszi a játékot, sőt, nyugodtan lehetsz bevállalós, ugyanis ha úgy érzed, túlvállaltad magad, menet közben bármikor csökkentheted a nehézségi szintet (növelni viszont csak kilépés után lehet). Az egyes szintekhez egyébként különféle bónuszok járnak, ahogy azt a fenti szövegdobozban láthatod.

A fentiek persze előhozták a fejlesztők oldaláról egy problémát: az adott szinthez kell igazítani a szörnyeket is, amelyek így megpróbálják dinamikusan követni a változásokat – több-kevesebb sikerrel. Változott a dögök szétosztása/sűrűsége a játéktéren, az elit- és champion pakkok létszámban változatosabbak lettek, és a csúfságok kaptak pár új képességet is, a régiek pedig picit finomodtak. Érzésem szerint azonban van még ezen faragni való, lévén a régi probléma még fennáll, azaz – főleg magasabb szinten – olyan gyilkos kombók várnak rád, ami ellen szinte lehetetlen védekezni. Ugyanakkor ez nyilván nehéz dolog, hiszen az ellenfeleket nemcsak a változó nehézségi szinthez kell hozzáigazítani, hanem a nagygenerálon átesett hőseinkhez is.

Bizony, a Blizz szakijai belenyúltak az összes osztályba és képességbe, ráadásul ezúttal nemcsak nerfeltek, feljebb is csavartak pár skillen, úgyhogy ajánlott átolvasni az összes leírását, és kipróbálni mindent, mert érhetik meglepetések az embert, főleg, ha egy régi karakterét veszi elő. Ami a legfontosabb, hogy nőtt az elementálsebzések jelentősége (aminek folyományaként visszatért az „all resist" gyémánt is a kövek közé), sokkal élvezetesebb játszani a lehetőségekkel (érdemes bekapcsolni az Options / Gameplay menüben az Advanced Tooltips opciót, így a skill neve alatt az is megjelenik, hogy milyen típusú sebzést okoz), minden kaszt kapott egy új, „ultimate" skillt (erről bővebben külön), illetve a 70. szinten (mert ugye a szinthatár is nőtt) egy negyedik passzívot is behúzhatunk

– mindez lényegesen megnöveli a taktikai lehetőségeket, akárcsak az új Paragon-rendszer, amely oly mértékben átalakult, hogy szintén megkapta a 2.0 billogot.

Amint elérjük a 70. szintet, elkezdünk felfelé lépkedni a paragon-létrán, melynek nincs legfelső foka, a határ tehát a csillagos ég. Minden újabb szint után kapunk egy pontot, amivel tetszés szerint növelhetjük a karakterlapról elérhető új felület négy kategóriájának (Core, Offense, Defense, Utility) valamely elemét. Ez kicsit visszahozza a korábbi játékok kézi attribútumpont-elosztásának rendszerét, tehát magad határozhatod meg, hogy hősöd elsődleges tulajdonságát, életerejét, esetleg mozgási sebességét növeled, vagy épp a szörnyekből kihulló arany mennyiségét, ráadásul mindezt dinamikusan, ugyanis bármikor újraoszthatod a pontokat, így alkalmazkodhatsz a változó körülményekhez, egy új skillhez vagy felszereléshez. Mi több, mindez „accountwide", azaz ha az egyik hősödet felhúzod 50-es paragonszintre, egy új karakter indításakor azonnal elérhető ez az ötven pont, ami szintén arra bátorít, hogy vállalj be egy magasabb nehézségi szintet, hiszen ezzel jelentősen nőnek az újonc nephalem esélyei, akár a kampány, akár a fejvadászat során.

TESZT ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy Chris kollégánk 2012-es Diablo III tesztjére, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/diablo3

A KERESZTESEK RENDJE

A zakarum vallást egy vándorló aszkéta, Akarat alapította a Mage Clan háború után, egy látomás hatására. A próféta Kehjistanba utazott, ahol hirdetni kezdte a „belső fény" igéjét, amely köré lassan kiépült egy teljes egyház. Tassara császár uralkodása alatt azonban az egyházat egy akkor még ismeretlen erő megrontotta (egyébként Mephisto volt az, akinek a lelke a travincali Fény Temploma alatt volt kőbe zárva), így egy Akkhan nevű pap összegyűjtötte a legelkötelezettebb harcosokat, hogy azok szent küldetésben megtalálják és elpusztítsák a rontás forrását. Míg azonban a szintén ezen események hatására összetrombitált paladinok Rakkis tábornok vezetésével nyugatnak, Westmarch felé indultak, addig Akkhan emberei keletnek – így született meg a kereszteslovagok rendje. A paladinokkal ellentétben azonban a crusaderek végig tiszták maradtak, hűen Akarat tanításához, és bár számuk mára lecsökkent (341 ismert lovag él a világban), hitük nem hagyta el őket, a bennük lobogó isteni fény a gonosz legnagyobb és legveszedelmesebb ellenségévé teszi őket. Érdekesség, hogy minden crusader választ magának egy tanítványt, és ha elesik a csatában, a növendék nemcsak mestere vértjét, láncos buzogányát és pajzsát veszi fel, de annak nevét is, így örökítve át és víve tovább a szent célt generációkon át.

„A kör közepén állok, körbevesznek szörny pajtások. Körbe vesznek szörny pajtások. Rosszak!"

KALANDRA FEL!

Igen, fejvadászat: ez az újabb nagyszerű dolog, ami végre úgy-ahogy megoldja az „end game content" eddig levegőben lógó kérdését. Amennyiben ugyanis végigjátszottad a kampányt, már nemcsak ennek egyes fejezeteit választhatod ki (ami ugye a tápolás egyetlen módja volt eddig), hanem elérhetővé válik az Adventure Mode is. Ennek lényege, hogy a játék minden egyes fejezetben meghatároz öt véletlenszerű feladatot (öld meg az egyik főbosst, ölj meg egy egyedi szörnyet és mellé megadott

> A MEGVÁLTOZTATOTT RENDSZER MÁR NEM BÜNTETI, HANEM JUTALMAZZA A JÁTÉKOST, ÍGY ISMÉT NAGY ÉLVEZET A SZÖRNYEK APRÍTÁSA!

számú dögöt, teljesíts egy eventet, vagy pucolj ki teljesen egy dungeont), melyek teljesítéséért jelentős mennyiségű XP, arany és úgynevezett blood shard jár. Utóbbi egy plusz valuta, amelyet egy új, Kadala nevű NPC-nél válthatsz be, és ha elárulom, hogy az asszonyka Gheed lánya, a veterán diablósok már tudják, mire számíthatnak: gamblingre, azaz vakra vehetsz cuccokat, amikről csak akkor derül ki, mifélék, amikor a zsákodba kerülnek, így lehetnek papírnehezékek, de akár legendás holmik is. Amint minden feladatot teljesítettél, Tyrael átad egy ajándékcsomagot, amiben random kraftanyag és loot lapul; a végrehajtás sorrendje rád van bízva, és az is, hogy melyik felvonás megbízatásaid vállalod el (van egyébként két Bonus jelzésű, ezeknél dupla XP, arany, shard jár). Már ez is remek móka, hiszen végre nem kell a kínosan gagyi párbeszédeket végigülni és az unalomig ismert útvonalakat bejárni – ám a legnagyobb jóság a Nephalem Rift.

Bizonyos missziók elvégzéséért, illetve az összes teljesítéséért kapsz egy-egy rift-követ, ha pedig ebből összejött öt, a városokban található obeliszk megérintésével átléphetsz egy teljesen véletlenszerűen generált pályára. A „véletlenszerű" ez esetben szó szerint értendő, hiszen a program a meglévő elemekből építkezik, így egy Westmarch-szerű városi környezetben jöhetnek szembe dune dervishek és lacunik, vagy az Arreat Craterre hajazó kerengőben reaperek; ezek a riftek akár tíz szint mélyek is lehetnek, változó környezettek és szörnytípusokkal. Az első feladatod minden esetben, hogy a képernyő jobb oldalán látható számláló, mely az ellenfelek leölésével nő, elérje a 100%-ot, ekkor megjelenik egy neves szörny, a rift boss, aki a küldetés végcélját jelenti. Az egész rendszer hasonlít picit a Path of Exile térképszisztémájára, ami ugye szintén az ottani end game content, csak emez kevésbé kifinomult, de még így is baromi szórakoztató, és véleményem szerint a Reaper of Souls legnagyobb vonzerejét jelenti, hiszen amint feloldod egy hőssel ezt a játékmódot, egy új karaktert már akár itt is feltápolhatsz, kihagyva az egész ásítós kampányt.

ÉRTÉKELÉS

KREDENC

GÉPIGÉNY

Pentium D 2,8 GHz, CPU, 1,5 GB RAM, 256 MB VGA, 20 GB HDD, netkapcsolat

Fura módon az igazi változást a 2.0.1patch hozta el, de a teljes élményhez kell a Reaper of Souls is. Mindezeknek köszönhetően a Diablo 3 végre át tudta lépni önmaga árnyékát, így az expanzió azoknak is ajánlott vétel, akik csalódtak az alapjátékban.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Az Adventure mód, a Loot 2.0, a Crusader és a Mystic, és gyakorlatilag minden, amit a 2.0.1 patch tartalmaz.

KONTRA

A legnagyobb gond még mindig az offline mód hiánya, és van pár olyan alapvető tervezési elgondolás is, amivel továbbra is vitatkozni lehet.

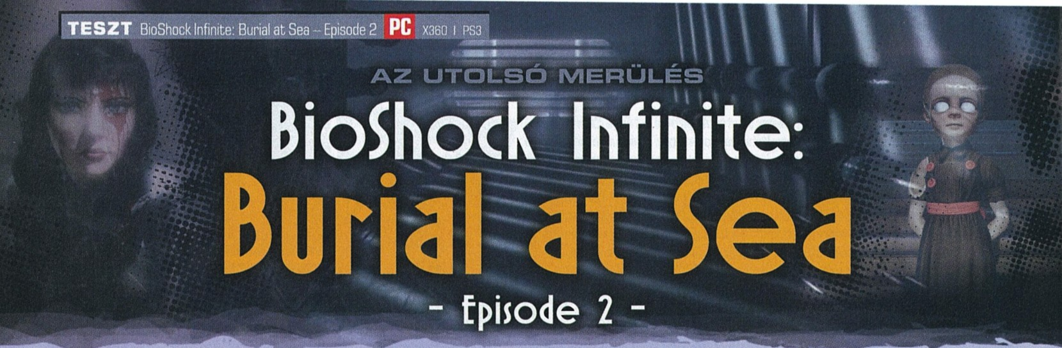
90%

CSAK A REMÉNY, MEG AZ ÖRDÖG...

Hogy mekkora a RoS jelentősége, azt talán jól mutatja, hogy eredetileg négy oldalt szántunk neki, de kértem még hozzá kettőt és még így is csak a felszínt karcolgattam. Nem szóltam az új közösségi opciókról (helló, klánok!), a kraftolás változásáról (kevesebb, de ritkább matéria), vagy az olyan apróbb, de azért nem elhanyagolható változásokról, mint például, hogy a követők a hősöddel együtt lépnek szintet. Azt hiszem azonban, hogy ennyiből is látható: a Blizzard tényleg komolyan gondolta, hogy megpróbálja visszacsalni az elvesztett játékosokat, én pedig hozzátehetem, hogy a lehető legjobb úton járnak: leszámítva pár, nehezen megkerülhető tervezési hibát, no meg az „online only" alapelvből adódó, még mindig fennálló technikai problémákat, a 2.0.1 patch és a Reaper of Souls expanzió végre a legendás második rész méltó utódjává formálta a Diablo 3-at. Ha te is az első bekezdésben említett „disszidensek" közé tartozol, adj neki még egy esélyt, ha pedig eddig nem csaptál bele az ördögűzésbe, ne várj tovább – Sanctuary véráztatta földje felett új remény hajnala virradt!

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/diablo3



AZ UTOLSÓ MERÜLÉS

BioShock Infinite: Burial at Sea

- Episode 2 -

[ÍRTA MIDNITE] **Mielőtt a BioShockért felelős Irrational bezárta kapuit, még kiadták a Burial at Sea második, minden kérdést és történetszálat örökre lezáró epizódját. Eme utolsó munkájuk pedig – paradox módon – talán az eddigi legemlékezetesebb.**

Párizs gyönyörű tavasszal, madarak dalolnak a napsütésben – a világ boldog Elizabeth szemein keresztül. Rapture tengerbe temetett borzalmai távoliak, és hamis próféták se próbálják leigázni a croissant illatú várost. És pont innen tudjuk, hogy ez nem lehet a valóság. A közelmúlt ugyanis nem mókázó francia gyermekekről, hanem tüzes szellőzőalagútban megégő Little Sisterekről szólt, s az asztalon gyöngyöző vörösborról is inkább a Comstock mellkasából spriccelő vérnek kellene eszünkbe jutnia. Csak idő kérdése, hogy visszakerüljünk oda, ahol nem maradt más a lebegő város és a végtelen számú világítótorony világának emlékeiből, mint Elizabeth – a lány, aki régen szabadon utazott az univerzumok közé szaggatott repedéseken át, most viszont azt sem tudja, hol van, és miért érkezett oda.

KONSTANSOK ÉS VÁLTOZÓK

(VIGYÁZAT, SPOILERVESZÉLY!)

Párizs csak amnéziás közjáték, ami ahhoz kell, hogy Rapture dohos valósága még nyomasztóbbnak tűnjön. Minden onnan folytatódik, ahol az Episode One végén hagytuk: Atlas csatlósai kis túlzással épp Comstock hulláját feszegetik le a Big Daddyről, és foglyul ejtik a szellőzőben rekedt Sallyt. Másodpercek választják el az egyik verőembert attól, hogy golyót küldjön Elizabeth koponyájába, mikor Booker hangja szólal meg a fejében. S ebben a lehetetlen helyzetben a halott férfi olyan tanáccsal szolgál, ami megmenti Elizabeth életét... Innentől sok kérdésre keressük a választ a játék során, s köztük viszonylag jelentéktelen az, hogy Booker mások által nem hallott (de folyamatos és segítő) hangja vajon minek az eredménye. Látomás, síron túli üzenet vagy a létsíkok közti szivárgás?

Az igazi sokk mégis akkor következik, mikor Elizabeth megtalálja saját holttestét, melyet ugyanaz a Big Daddy koncolt fel, aki Comstockkal végzett. És hősnőnk nem is tud visszaemlékezni, hogy vajon miért tért vissza abba a Rapture-be, ahol meghalt. Ez ugyanis azzal járt, hogy a párhuzamos univerzumokat látó félisteni státuszát elveszítve Elizabeth normál emberré változott, vagyis minden korábbi képessége híján száll szembe a víz alatti város veszélyeivel. De nézzük a dolgok jó oldalát: legalább a kisujja sértetlen!

(SPOILERVESZÉLY VÉGE)

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Irrational Games

MŰFAJ
FPS

MULTI
nincs

INFO

A Burial at Sea DLC második epizódja 2014. március 25-én jelent meg PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra. A kiegészítő csak digitálisan érhető el, a PC-s verzió ára 15 euró a Steamen és az első rész hiányában is megvásárolható, csak az Infinite kell hozzá.

WOULD YOU KINDLY?

A játékmenetet meglepően kevéssé befolyásolja az, hogy Elizabeth (aki, mint remélem mostanra kiderült, az Episode 2 irányítható főszereplője), nem rendelkezik a „tear"-ek megnyitásának képességével. A korábbról ismert plasmidok természetesen elérhetők, még újdonságot is kapunk egy Ironside nevű, golyócsapda-jellegű képesség, és a Peeping Tom elnevezésű láthatatlanság-szérum személyében. Bár a korábbi alapfegyverek (plusz egy ügyes, Elizabeth kezébe remekül illő számszeríj) is használhatók, a játék ezúttal inkább a lopakodásra buzdít, a gyanútlan splicerek hátulról fejbecsapkodására, illetve a kábítólövedékek használatára. Eme osonós játékmenetre berendezkedés oka a DLC-ben elérhető „1998 mód", aminek keretében gyilkolás nélkül kell abszolválnunk a sztorit. Halk pusztítóként óvatosnak kell lenned, s figyelni a splicerek feje feletti indikátort, ami jelzi, mennyire keltetted fel figyelmüket (pirosban spuri van!). Lopakodás közben a vastag szőnyegeken járkálás elnyomja lépteid hangját, ám az elszórt üvegcserepekre tévedéssel azonnal elnyered a splicerek „törődését". Amellett, hogy ez a megoldás túlélőhorror jellegűvé teszi az élményt, a lopakodó üzemmód nagy előnye, hogy segít beleélni téged Elizabeth szerepébe – amire ez az első és utolsó lehetőséged. Mindez persze nem kötelező – ha az erőszak híve vagy, a Burial 2-t golyózáporral is végigtolhatod.

Amellett, hogy játékmechanikában inkább az első két BioShockhoz áll közel (se tearek, se Sky Hook), a második Burial at Sea több szempontból is túlnőtt az első részén. Korántsem olyan rövid (5-7 játékóra még kímélő fokozaton is befigyel), jóval pörgősebb, tartalmasabb a történet, és a feszültség itt egy pillanatra sem lankad.

Akárcsak az alapjátéknak, a DLC-nek is hihetetlenül erős része a történet. Régi és soha fel nem tett kérdésekre is választ kapunk...

ZÁRKÓZZ FEL!

TESZT

Ha kíváncsi vagy a Burial at Sea első részéről írt tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/bas1

BÚCSÚZIK AZ IRRATIONAL

Nem sokkal a Burial at Sea Episode 2 megjelenése előtt jelentette be Ken Levine, az Irrational feje, hogy ez a játék a stúdió legvégső munkája. A 17 éve sikerrel működő fejlesztőcég nem szakmai nehézségek, hanem Levine személyes döntése okán zárja be kapuit. Közel két évtized bármilyen munkakörben hosszú idő, Levine pedig (saját elmondása szerint) mostantól másfajta játékok születésénél szeretne bábáskodni: erősen történetközpontú, interaktív filmekhez hasonló, számtalanszor újrajátszható művekkel tervez előállni a jövőben. Ennek első lépéseként korábbi fejlesztőinek 90%-át elbocsátotta, és alig tucatnyi emberrel együtt kezdi újraépíteni saját birodalmát. „Ha fele olyan emlékezeteset tudunk alkotni, mint a BioShock, már boldog leszek" – mondta Levine az új vállalkozásról, melyről egyelőre nem tudunk részleteket.

Párizs – mint a legtöbb lánynak – a megtestesült álom Elizabeth számára.

Sőt, mivel ezernyi apró kikacsintás, elejtett szó és sokkoló felismerés utal vissza a BioShock-franchise minden korábbi részére, még az ismerős helyszínek is érdekes meglepetéseket tartogatnak. Rapture ismét egy új arcát mutatja meg, az antikommunista propagandát tanító óvoda termein csavarni minden kételyre. Hogyan kezdődött Elizabeth és a Songbird kapcsolata, a Little Sisterek és Big Daddyk miért értik meg egymást olyan remekül, hogyan lehet egy várost a fellegekbe emelni, hogyan menekült meg Atlas tengeri börtönéből, mi lett a két Lutece sorsa... ? Miközben Sally megmen-

Ha ezen cikk után nem akarsz azonnal a Burial at Sea kiegészítővel játszani, akkor te nem is szereted a BioShockot!

át egészen a helyes szexuális aktust okító rövidfilmig (melyből megtudjuk, hogy például tanácsos előre, papíron rögzíteni, ki mit fog tenni az ágyban). Elizabethet irányítani pedig üdítő változás a nyers erővel operáló Booker után, még úgy is, hogy kvantum-szuperpozíciójának összeomlása miatt átlagemberként jóval erőtlenebb, mint régi, minden választ ismerő énje. („Korábban láttam minden egyes ajtót... És azt is láttam, mi vár az ajtók mögött.")

Ahogy haladunk a történetben, úgy kerülnek sorozatosan megválaszolásra korábbi, elfeledett kérdések. Mintha az Irrational írói tételesen végigvették volna mindhárom BioShock-játék sztoriját, hogy filccel kiemeljék a tisztázatlan elemeket – ez a végső epizód igyekszik kerek, jól záródó tetőket

Játékmenet terén előtérbe kerül a lopakodás, és még számszeríjunk is lesz!

tésén ügyködsz, érdemes a voxofonokat és képzelet-Booker monológjait figyelmesen hallgatni, ugyanis a válaszok jó része elejtett mondatokban, korábban át sem gondolt mozzanatokban rejtőzik.

KIHASZNÁLNAK, MAJD ÉN HASZNÁLOK MÁSOKAT...

A helyszínek páratlan látványvilága mellett még egy fontos tényező építi a megfelelő hangulatot: a szinkronszínészek remek játéka. Külön piedesztálra emelendő Elizabeth, vagyis Courtnee Draper, akinek érzelmes, minden apró gondolatot tökéletesen közvetítő hangja nagy részben felelős azért, hogy magunkénak tudjuk érezni a történetet. (A végefőcím után érdemes kivárni, míg Courtnee bebizonyítja, hogy énekhangját sem kell szégyellnie.)

Eközben a történetmesélés sem nevezhető sivárnak, sőt, a játék mindent elkövet, hogy érzelmileg berántson és behálózza idegpályáinkat... majd egy óvatlan pillanatban kalapáccsal rácsapjon a csupasz idegvégződésekre! És mindezt megdöbbentően sikeresen teszi. Az epizód vége felé átéljük a játéktörténelem egyik legnehezebben emészthető, legkellemetlenebb jelenetét, melyet eddig minden általam megkérdezett játékos libabőröztető, szinte fizikai fájdalmat okozó élményként írt le. Én kétszer néztem végig, és másodszorra sem könnyebb. Ez hozzáadódik ahhoz, hogy a játékmenet végig pattanásig feszíti az izgalmat, lankadás nélkül, így a nagyjából hét játékóra alatt olyan szintkülönbségeket élünk meg az emocionális és idegi feszültség hullámvasútján, amit még az Infinite sem tudott elérni.

...NINCS KIÚT A VÉRES KÖRFORGÁSBÓL?

Csodálatos pillanat, amikor a BioShock-univerzum korábbi részeinek ezer szála hirtelen összeér, és szép mintázatban simulnak egymásra, akár egy nagyítóval vizsgált szőttes fonalai. A korábban önállónak tűnő puzzle-elemekről kiderül, hogy éleik összeillenek és értelmes képet alkotnak – egy farkába harapó kígyó alakját. Ahogy Elizabeth megjegyezte: „Képtelen vagyok megtörni a körforgást, legfeljebb horpadásokat ejthetek rajta."

Az érzelmes pillanatokon túl némi elemzéssel persze kibuknak a logikai bakik, a megannyi párhuzamos univerzum újraírt, eltörölt, majd ismét újraírt történetszálai néhol összegabalyodnak – értelmetlen tagadni a csomókat. Csak rajtad áll, elfogadod-e az utólag megfestett képeket úgy, mintha régen is jelen lettek volna valahol a hátad mögött. Ahogy maguk a Lutece-ikrek is feltették a kérdést: „Döntsd el, mi fontosabb: a te szereped a történetben, vagy maga a történet?" Azt viszont eldöntötték helyettünk, hogy ez volt az utolsó pillantásunk a BioShock-franchise ezen formájára. Kellően grandiózus lezárás és búcsú azoktól az időktől, mikor mindig volt egy világítótorony, egy férfi és egy város... És egy bezárt ajtó mögött mindig ott is lesznek.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

AMD/Intel Dual-Core 2,5 GHz, 2 GB RAM, ATI X1800 vagy Nvidia 7600GT, 10 GB HDD, netkapcsolat

A játék láthatóan sok törődést és aprólékos figyelmet kapott lekötő fejlesztőitől, Elizabeth karakterének csodás kivirágzását pedig öröm nézni.

GRAFIKA: **87%**
HANG: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **97%**

PRO

Kijavította az előző epizód hibáit, élmény és játékmechanika kérdésében is az Infinite-éra legjobb darabja – egy búcsúajándék.

KONTRA

A kontinuitásba bele lehet kötni, és a karakterorientált, kicsit csapongó történetről ízlés dolga, hogy ki mit gondol.

93%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/bioshock

JÓ ESTÉT, JÓ SZURKOLÁST

PINBALL FX2: SUPER LEAGUE FOOTBALL

[ÍRTA **WILSON**] **Erre a hónapra két Pinball FX2 asztal is jutott: a Zen Studios nem ült a babérjain, egy régebbi, leporolt asztal mellé egy teljesen újat is kiállítottak, és ezúttal nem fantáziavilágok hősei és lényei csapnak össze, hanem jól kereső focisztárok.**

Az egyetemes flippertörténelmet és a hihetetlenül gazdag magyar flippermúzeumot böngészve is azonnal látható, hogy nincs olyan téma, amiből ne lehetne flipperasztalt csinálni. Legyen szó filmről, sorozatról, könyvről, zenekarról, vagy akár egy sportágról: ha van ötlet, akkor lesz hozzá minimum egy golyó és két kar is, hiszen a fantáziának semmi sem szabhat határt, főleg ha nincs egy licenc keretei közé szorítva. Ilyenkor nem kell egy egész jogi osztállyal vitába bonyolódni egy-egy karakter kinézetét illetően, nem kell követni a brand utasításait, minden oda kerül, ahová az alkotója megálmodja. Pontosan ezek az elvek vezérelték a magyar Zen Studiost is, amelynek fejlesztői ezúttal elsősorban a képzelőerejükre támaszkodtak, és csak a tálalás kapcsán nyúltak a pénztárcához.

ZIDANE-NAK IS TETSZENE

A Pinball FX2 neve manapság már egybeforrt az olyan univerzumokkal, mint a Star Wars és a Marvel, pedig alkotói kezdetben saját kútfőből dolgoztak, olyan asztalokat alkotva, melyeknek nem egy már létező világot vettek alapul. Ez történt most is, hiszen a Super League Football alapvetően saját elképzelésből származik: a csapat célja az volt, hogy a világ legnépszerűbb sportját, a focit ültessék át a flipperek világába.

Hogy a terv a gyakorlatban is sikert arasson, segítségül hívták a világ legnépszerűbb klubjait: az Arsenalt, az AC Milant, a Barcelonát, a Juventust, a Liverpoolt, a Real Madridot és az AS Romát (és a Zen Studios saját csapatát, a Team Zent), hogy mindenki a kedvenc színeiben rúghassa a bőrt, egész pontosan üthesse a golyót. Hol a probléma? Ott, hogy ez nem ment ingyen: mivel minden egyes csapattal külön kellett megegyezni egy hosszú és kínkeserves folyamat során, ezért a Super League Footballban kizárólag egyetlen gárda választható az

indításkor: a döntés örökre szól, ha valaki más mezt is magára akar húzni, ismét meg kell vennie a DLC-t. A Zen javára szóljon, hogy ezt egy percig sem rejtik véka alá, a fentebb ecsetelt indoklással is ők maguk álltak elő, az őszinteségük pedig dicséretre méltó – főleg, mert az asztal kifejezetten remekre sikeredett!

RIÓRA KÉSZÜLVE

Azt már eddig is megszokhattuk, hogy a Zen mindig maximálisan hű az ihletet adó alapanyaghoz, és képesek komplett játékokat is bebújtatni a flipper alá, így senkit se fog meglepetésként érni, hogy most is pontosan ugyanez történt. Lényegében egy rövidített focibajnokságot kell lejátszani, méghozzá rendes meccsek keretén belül. A két félidőre osztott küzdelmek alatt ki kell cselezni a védőket, át kell jutni a sorfalon, és a hálóba is be kell találni, hiszen csak a gólokkal szerezhető trófea, és ezzel együtt olyan értékes pont, amivel megnyerhető a bajnokság.

Ezt kivitelezni persze egyáltalán nem egyszerű feladat, annak ellenére sem, hogy ez az asztal korántsem nehéz, sőt: a focit gyakorlatilag mindenki ismeri, a szabályokat ezért nem kell betanulni, így a tábla felépítését átlátni is kategóriákkal könnyebb és gyorsabb, mint korábban valaha. Az egész játék nagyon egyszerű: fel kell tölteni egy úgynevezett passzmérőt (a megfelelő sávokba való betalálással), és az így megszerzett erőt használva lehet nekiindulni a védőknek, megpróbálva bepöccinteni a labdát abba a kapuba, amely egy mini játéktérként foglal helyet a képernyő tetején.

PELÉ NYOMÁBAN

A bal és jobboldali nagy körök a kereszt- és a hosszú passzoknak felelnek meg, a kivezető csatornák oldalvonalként/szögletként funkcionálnak (a kivezetőkbe eső golyót ráadásul meg is lehet megmenteni, egy ott elhelyezett karral pöccintve vissza a játékmezőre), a bumperek eltalálásával pedig olyan extrák nyithatók meg, mint a szabadrúgás, a védők létszámának csökkentése, vagy az extra labda megszerzése.

Hogy ezekre miért van szükség? Mert a meccs természetesen időre megy: ha letelik mindkét félidő, és döntetlen van, jön a hosszabbítás. A helyzet akkor válik igazán súlyossá, mikor a passzmutató sávja teljesen kiürül, ekkor ugyanis (képletesen) az ellenfélhez kerül a labda, és ha nem sikerül a megfelelő sávokat eltalálni egy nagyon szűk idő alatt, akkor a másik csapat automatikusan gólt kap – talán nem kell külön ecsetelni, mennyire frusztráló tud ez lenni.

Szerencsére a Super League Football még csak nyomokban sem idegesítő, hiszen már a vereség is annyira élvezetes, mint más asztalokon a rekordöntés. Ez persze nem véletlen, a foci, mint téma telitalálat, a megvalósítás pedig egész egyszerűen pazar. A pálya teljesen letisztult, nyoma sincs olyan elemnek, ami elvonná a figyelmet, sőt, a Pinball FX-sorozat történetében először még a kijelzőre is lehet figyelni – persze célszerűbb a labdákra meg a védőkre, hiszen bármikor beeshet egy potyagól, és akkor úszik az egész meccs!

Egyáltalán nem kell focirajongónak lenned, hogy gyorsan beleszerelmesedj ebbe az asztalba!

Az asztal alapvetően egyszerű, de mégis rengeteg remek ötlet kapott rajta helyet.

ADATOK

KIADÓ/FEJLESZTŐ
Zen Studios
MŰFAJ
flipper
MULTI
van

GÉPIGÉNY

1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600/Radeon 9800 VGA, 1,2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Super League Football alapötlete nem forradalmi, a megvalósítás viszont egészen fantasztikus: gyorsan megtanulható, mégis annyira mély, hogy napok után is tud újat mutatni!

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Azonnal átlátható asztal, felesleges sallang nélkül, remek minijátékokkal.

KONTRA
A bajnokság követése nem egyszerű feladat.

85%

ZÁRKÓZZ FEL!
TESZT
Ha kíváncsi vagy a Star Wars Pinball: Balance of the Force tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.
www.pcguru.hu/teszt/balance-of-the-force

PC GURU KÜLÖNSZÁMOK

SKYLANDERS MAGAZIN

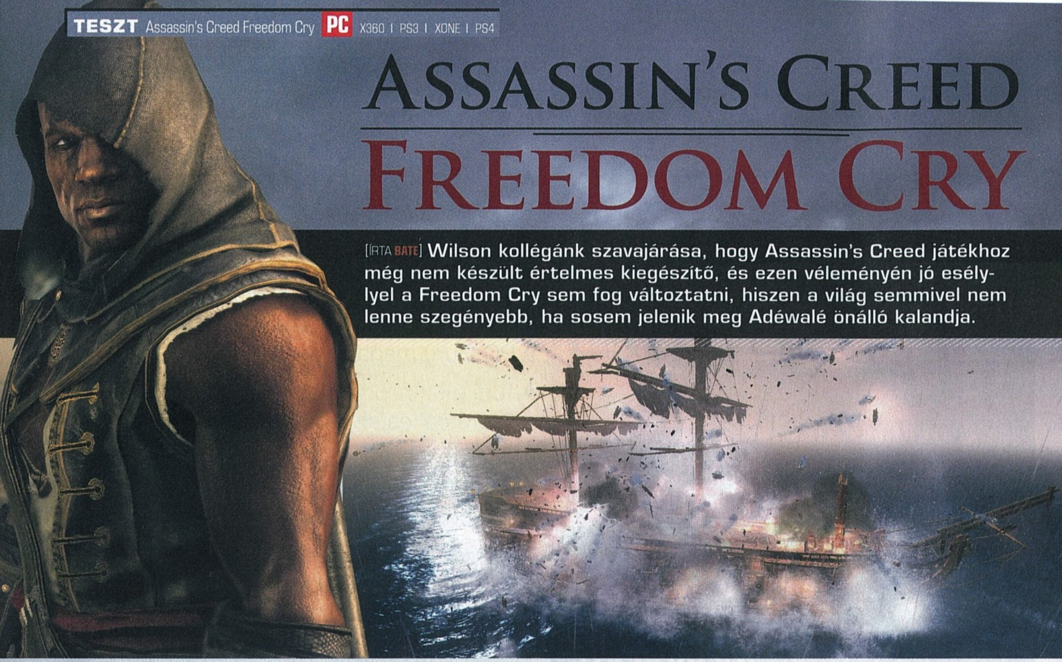
- Fedezd fel a Skylanderek világát a PC Guru magazin segítségével!
- Tudj meg mindent a videojátékokról, a figurákról és az erőportálról!
- Pörgesd át a magazinban található 16 oldalas katalógust, és ismerd meg mind a nyolcvan Skylanders figurát!
- Használd a lapban található kuponokat, és vásárolj kedvezményesen új figurákat a gyűjteményedbe!
- 48 oldalas tartalom, dupla oldalú posztermelléklettel, csak 790 Ft-ért!

KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

PC GURU KOLLEKCIÓ

- Három korábbi PC Guru magazin (2013/6-7-8) három teljes játékkal, egyetlen csomagban, mindössze 2495 Ft-ért!
- 1. játék: Rochard, egy díjnyertes platformjáték, ráadásul magyar felirattal!
- 2. játék: Alan Wake, a kiváló akció-thiller, ezúttal hagyományos DVD-tokban!
- 3. játék: Alan Wake's American Nightmare akciójáték, magyar felirattal
- Mindhárom teljes játék steames verzió, külön kóddal. Az aktiválásukhoz internetkapcsolat szükséges!

KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!



ASSASSIN'S CREED FREEDOM CRY

[ÍRTA BATE] Wilson kollégánk szavajárása, hogy Assassin's Creed játékhoz még nem készült értelmes kiegészítő, és ezen véleményén jó eséllyel a Freedom Cry sem fog változtatni, hiszen a világ semmivel nem lenne szegényebb, ha sosem jelenik meg Adéwalé önálló kalandja.

A Freedom Cry eredetileg 2013. decemberében jelent meg, méghozzá letölthető tartalom formájában, aztán idén februárban (sokunk őszinte meglepetésére) a Ubisoft váratlanul úgy döntött, hogy önálló játékként is elérhetővé teszi az új főhős köré épülő kalandot. Tavaly év végén nem volt módunk/időnk arra, hogy leteszteljük az első (és egyetlen) egyjátékos élményt kínáló DLC-t, de a standalone változat megjelenése felkeltette a kíváncsiságunkat, és engedve a hullámok hívó szavának, végül belevágtunk az újabb karibi kalandba.

ÚJ VIZEKEN?

Edward Kenway története az Assassin's Creed IV végén egy korrekt lezárást kapott, így őt már nem lehetett előráncigálni egy újabb etapra. Még szerencse, hogy az alapjátékban bemutatkozott az első tisztje, a felszabadított Adéwalé, aki ezúttal már felkent orvgyilkosként, nem mellesleg kalózkapitányként tér vissza a monitorainkra. Kronológiailag tizenöt évvel járunk a Black Flag eseményei után, és a ránk váró történetet illetően leginkább azt lehet mondani, hogy az írók nem különösebben erőltették meg magukat. Mindez már a játék elején világossá válik, ugyanis szinte kottára ugyanazt kapjuk, mint az Assassin's Creed IV nyitányában. In medias res kerülünk egy tengeri ütközet közepébe, elsüllyesztünk pár templomos hajót, hősünk egy csáklyázást követően rábukkan egy furcsa csomagra, majd a váratlanul feltűnő túlerő ellen egy vihar közepébe kormányozza a hajóját. A természet viszont felülkerekedik (hisz tudjuk, „Habár fölül a gálya, S alúl a víznek árja, Azért a víz az úr!"), és az elsötétülő képernyőt követően egy parton találjuk magunkat, hajó, legénység és mindenféle felszerelés nélkül. Csak a már említett csomagunk maradt meg (hát nyilván), továbbá a cél, hogy minél előbb visszatérhessünk a nyílt vizekre.

Hiába van „női vonal" a történetben, ez sokat nem tesz hozzá a cselekményhez.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

INFO

Az Assassin's Creed: Freedom Cry 2014. február 25-én jelent meg PC-re, X360, Xbox One-ra, PS3-ra és PS4-re. A játék önállóan vagy DLC-ként is megvásárolható. A standalone verzió 15 euróba kerül, míg DLC-ként csak 10 eurót kell fizetni érte.

A FELSZABADÍTÓ

A folytatás szerencsére nem merül ki annyiban, hogy újabb hajót szerezzünk magunknak, az alkotók azért igyekeztek némi tartalommal is megtölteni a ránk váró nagyjából 3-4 órányi extra történetet, így rövid úton belebonyolódunk a francia kolóniák rabszolgaügyeibe, ami a játékmenet nyelvére lefordítva annyit tesz, hogy százával kell segítenünk a szabadságuktól megfosztott embereknek. Ez történhet kis adagokban, menekülő, sebesült, ketrecbe zárt, kikötözött és eladásra szánt rabszolgák gyors felszabadításával, illetve nagyobb mértékben, ültetvények és komplett hajók kipucolásával/elfoglalásával.

A megmentett emberek számának növelése viszont nem csak a történet és a lelkiismeretünk miatt fontos, de azért is, mert az alapjátékkal ellentétben a legütősebb fejlesztések csak akkor nyílnak meg számunkra, ha a felszabadított rabszolgák száma elér egy megadott mennyiséget. Kezdetben csak Adéwalé számára válnak elérhetővé mindenféle extrák (szütyők

VÁR A FORRADALOM!

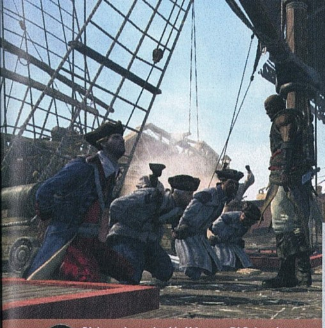
Miközben a PC Guru stábja az áprilisi magazint készítette, a Ubisoft különösebb felhajtás nélkül bejelentette az Assassin's Creed széria (egyik) új epizódját, ami a Unity alcímet kapta, és a francia forradalom idejébe fogja repíteni a játékosokat. A játékról a lapzártáig sokkal több konkrétum nem szivárgott ki, annyi viszont már biztos, hogy ez a rész csak PC-re, Xbox One-ra és PlayStation 4-re jelenik meg. Persze az Xbox 360 és PlayStation 3 tulajdonosoknak sem kell szomorkodni, hiszen a Ubisoft rájuk is gondolt, és a leköszönő platformokra külön játék készül, méghozzá Assassin's Creed: Comet névvel. Sajnos erről a verzióról még annyit sem tudni, mint a nagytestvéréről; ami valószínűsíthető, hogy még idén befut. Mi leginkább arra vagyunk kíváncsiak, hogy ez az epizód is megjelenik-e PC-re, vagy konzolexkluzív lesz.

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy az Assassin's Creed IV: Black Flagről írt 2013-as tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/ac4-black-flag



Akárcsak az alapjátékban, a DLC-ben is a tengeri kalandok nyújtják az igazi szórakozást

és egyéb kiegészítők), ám idővel még a frissen megkaparintott tengerjárónkra is szerezhetünk különböző eszközöket (fémbevonatú hajóorr és társai) ily módon.

VISSZA A VIZEKRE

Habár a Freedom Cry igyekszik mindenféle újdonságokkal (a rabszolgák felszabadítása, figyelemelterelő petárdák használata, időzíthető robbanóhordók, egy hatalmas mordály stb.) feldobni a már ismert játékmenetet, a legszórakoztatóbb részeket most is akkor kapjuk, mikor kihajózunk a tengerre. Aki imádta az AC4 ezen részét, az most sem fog csalódni, hiszen ahhoz képest, hogy eredetileg ez egy DLC volt, a játéktér kifejezetten méretes, és ezúttal is számos felfedezni való vár az önjelölt kalózokra: szigetek, elejtendő állatok, kincsesládák, roncsok, és persze szabad prédaként sikló tengeri járművek. A hajókázás, az árbocosunk fejlesztése, a tengeri tevékenységek és csaták számunkra még mindig megunhatatlanok, és ha ti is így éreztek, akkor máris van egy okotok, hogy elgondolkodjatok a Freedom Cry beszerzésén.

Nem tudni, miért lett egy szimpla DLC-ből önálló játék, de nem lepődnénk meg, ha az érdeklődés hiánya lenne a megoldás.

BUGOK ÉS MÁS ÁLLATFAJTÁK

Persze mielőtt rászánnátok magatokat a vásárlásra, érdemes tisztában lennetek még jó néhány dologgal. Ezek közül a legfontosabb, hogy a történet végigjátszása sokszor a szárazföldre kényszeríti a játékost, és ezek a részek még nagy jóindulattal is siralmasak. Az még érthető, hogy egy ekkora kiegészítő kedvéért a fejlesztők nem fáradoztak vadiúj lehetőségek lefejlesztésével (tehát marad a célszemélyek levadászása és a rettentően nevetséges bujkálós/követős metódus), az viszont kifejezetten bántó, hogy még a meglévő játékelemeket sem tudták hibamentesíteni. Emiatt az irányítás helyenként kifejezetten frusztráló, stégeken vagy háztetőkön szinte képtelenség harcolni, mert folyamatosan leesős, mászkálós, kergetőzős kutyakomédia lesz belőle, a karakterek hajlamosak beakadni, sőt vannak olyan részek, mikor a fejlesztők úgy látták jónak, ha az amúgy is bedrótozott üldözések közben elveszik tőlünk a kamera irányításának lehetőségét, ezzel a szokásosnál is jobban felbosszantva a játékosokat.

Mindennek tetejébe a lehető legdurvább dózisban kapjuk az Assassin's Creed széria legnagyobb rákfenéit. Az MI olyan ostoba, hogy besötétül tőle a képernyő, a harc gyalázatosan gyenge (csak a hajók elfoglalása jelent némi kihívást), és ebben az epizódban a bujkálásnak lényegében nincs semmi értelme. Még a párban álló őröket is megtámadhatjuk szemből, fényes nappal egymástól 3-4 méterre álló katonákat szúrhatunk le észrevétlenül, riadó szinte nincs is (kivéve, ha valaki megkongatja a vészjelző harangot), és az ellenfeleknek még akkor sincs fikarcnyi esélye ellenünk, ha mi mindenféle felszerelés nélkül vágunk bele a megritkításukba. Az Assassin's Creed széria már régóta küzd azzal, hogy a harcrendszer tekintetében képtelen valódi kihívást nyújtani, de a Freedom Cry esetében már olyan alacsonyan van a mérce, hogy a játékos hajlamos rákiabálni a képernyőn álldogáló katonákra, hogy: „Hé, támadj már meg!"

CSAK MEGSZÁLLOTTAKNAK

A fentieket némileg ugyan ellensúlyozza a már emlegetett nyílt vízi kalandozás, hiszen a nagyobb hajókkal vagy a kisebb csapatokkal vívott harc még mindig izzasztó tud lenni, azonban nem vagyunk meggyőződve arról, hogy csak ez megér újabb 4.500 forintot – a standalone verzió ugyanis 15 euróba kerül, míg ugyanez a tartalom DLC-ként csak 10 eurót kóstál.

A sztori kilenc „fejezete" egyhuzamban maximum négy óra alatt végigjátszható, viszont ez a játékidő jócskán kitolható azzal, ha mindent 100%-ra kívánunk teljesíteni. Tartalom tehát bőven van a Freedom Cryban, ám ezúttal tényleg nem a mennyiséggel, hanem a minőséggel van a gond. A sztori az új főhős és a rabszolgás felütés ellenére is teljesen feledhető, a bevezetett újdonságok pedig nem sok vizet zavarnak; a rutinos játékosok csak akkor használják őket, mikor a program direkt megköveteli azt. Hiába szerettük tehát az AC4-et, a Freedom Cry önálló játékként való létezését egyáltalán nem érezzük indokoltnak, és a beszerzését is csak azoknak merjük ajánlani, akik élnekhalnak a kalózos játékmenetért, és minden pénzt megér számukra, ha kapnak egy újabb adagot. Mindenki másnak ez egy teljesen feledhető mellékszál, akárcsak a többi kiegészítő az Assassin's Creed játékok történetében...

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad Q8400 2.6 GHz vagy AMD Athlon II X4 620 2.6 GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 260 vagy AMD Radeon HD 4870 512 MB VGA, 5 GB HDD

Egészen furcsa próbálkozás ez a Ubisofttól, és kizárólag azoknak ajánlható, akik imádták az Assassin's Creed IV-et, és nem tudnak meglenni újabb tengeri kalandok nélkül..

GRAFIKA: **90%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

A játék egy standalone DLC-hez képest kifejezetten tartalmas, és a kalózos milió még mindig szórakoztató.

KONTRA

Akadozó irányítás, bosszantó bugok, teljesen ostoba MI, és kihívás nélküli szárazföldi részek.

60%

A játékidő nagy részét rabszolgák felszabadításával fogjuk tölteni, ami nem annyira meglepő annak tudatában, hogy Adéwalé egykoron maga sem tartozott a szabad emberek sorába

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/black-flag

AGYHÁBORÚ

Pinball FX2: PLANTS VS ZOMBIES

[ÍRTA WILSON] **LASSAN BEZÁRUL A KÖR, ÉS PC-RE IS ÁTSZIVÁROG AZ ÖSSZES ASZTAL A KONZOLOS PINBALL FX2-BŐL: A MÚLT HÓNAPBAN NEM EGY, DE RÖGTÖN KÉT TÉTELLEL BŐVÜLT A MAGYAR FEJLESZTÉSŰ JÁTÉK KÍNÁLATA, RÁADÁSUL EBBŐL AZ EGYIK A LEGENDÁS PLANTS VS ZOMBIES FELDOLGOZÁSA.**

Mióta a licencelt asztalok világába merészkedett a semmiből valóságos birodalmat építő, magyar nemzetiségű Zen Studios, azóta megállíthatatlanok, és képtelenek hibázni. Az Xbox Live Arcade egyik legsikeresebb játékából, a Pinball FX-ből (a PlayStation játékosok Zen Pinballként ismerhetik) mára franchise lett, ami az összes, a piacon lévő platformot meghódította, a konzoloktól kezdve az okostelefonokon át egészen a PC-ig, ahová kis késéssel ugyan, de szinte minden asztal megérkezett mostanra. Ráadásul kora tavasszal a paletta egy olyan elmaradását pótolta be, amiről nem túlzás azt állítani, hogy a sorozat csúcsa: végre PC-n is elérhető a Plants vs. Zombies-asztal!

ZOMBIKKAL ÁLMODVA

Noha a Plants vs. Zombies-láz már az asztal eredeti megjelenésekor, 2012-ben is jóval túl volt a csúcson, a téma mégis aktuális a Plants vs. Zombies 2 pár hónappal ezelőtti megjelenése okán. Habár az Electronic Arts és a PopCap a folyamatos frissítéssel és a játék szinte teljes lecserélésével nem épp azt sugallja, hogy tudják, mit is akarnak a játéktól, a Zen Studios 2012-ben is letisztult és egyértelmű tervekkel rendelkezett a feldolgozást illetően, és ennek az eredménye egy olyan asztal lett, ami nemhogy felnőtt a legendás játék színvonalához, de profizmusban talán még felül is múlja azt.

A Zen Studios zsenialitását mi sem példázza jobban, mint az, hogy hiába utaznak a flipperek műfajában, a PvZ-asztalba gyakorlatilag a teljes eredeti játékot sikerült becsempészni. A megvédendő házat itt a pálya alsó szegmense szimbolizálja, időnként megjelennek a felé masírozó zombik, akik ellen elsősorban a flippergolyóval lehet felvenni a harcot, de bevethető a PvZ-repertoár többi kelléke is: a krumpli, az akna, a csípős paprika és a mozsárágyúként működő dinnyevető is.

AGYMENŐK

Talán már ebből is látszik, hogy nem ez a Pinball FX-birodalom legkönnyebb, leggyorsabban kitanulható asztala, de felfoghatatlanul nehéznek is túlzás lenne titulálni. Összetett (hiszen a flipper pont ezért addiktív), a minijátékokat elindítani felér egy kisebb csodával, viszont jól taktikázva, a pálya megfelelő pontjait eltalálva könnyedén összegereblyézhető pár millió pont: már a rámpa megfelelő részének eltrafálása is 500 ezret ér, ha pedig az ekkor pár másodpercre felbukkanó zombit is sikerül megütni, rögtön egymillióval indítható a kör. Ez az összeg persze aprópénz ahhoz képest, ami később szerezhető, főleg, ha sikerül aktiválni a PvZ-sorozat legfontosabb karakterét, a napraforgót, amely itt is szolgai lelkesedéssel ontja magából a napfénypontokat, amiből aztán pont azokat a fegyvereket lehet megvenni, amelyről fentebb volt szó.

A Zen Studios eddig is elképesztő flipperasztalokkal lepett meg minket, de a Plants vs. Zombies az eddigi legjobb!

Természetesen Crazy Dave, a PvZ-világ másik ikonikus karaktere sem marad távol: idővel feltűnik a lepukkant kocsija, amit ha sikerül háromszor eltalálni, megnyílik a bolt, ahol a zombikból kiesett, kemény dollároknak megfelelő pénzérméket lehet elverni olyan hasznos extrákra, mint a megduplázott napsugárbevétel, a tízszeres pontszorzó, vagy a rámpák után járó pontmennyiség megemelése. Ha pedig már elsajátítottad az egész pályát, kiismertél minden rámpát, minden kis huppanót, megcsináltál minden küldetést, még Dr. Zombosszal, a pálya főgonoszával is összemérheted a tudásod, aki saját flippergolyókkal mászik a nyakadba, hogy véget vessen a sikersériádnak – de ezt nem fogod hagyni, ugye?

NAPSUGÁRRAL TÁNCOLÓ

Talán már a fentiekből is leszűrhető, hogy a Plants vs Zombies-asztal tényleg a Pinball FX 2 repertoárjának csúcsa. Ízlése válogatja, hogy kinek mely témák fekszenek (választási lehetőség bőven akad, hiszen a Star Wars- és a Marvel-univerzum is megkapta már a maga pályáit), de az nem lehet vita tárgya, hogy ez az egyik legkidolgozottabb, leghangulatosabb, és egyben legszebb asztal. Szerencsére 2012 már azon időszak volt, mikor a Zen Studios egyre kevesebbszer használta a korai asztalokat megbélyegző, feleslegesen túlcsavart bloomot, így már nem övez mindent egy erős, irritáló és kifejezetten zavaró fényaura, ezért nem vesznek el a részletek – öröm ránézni a pazarul kidolgozott elemekre. És persze a színekre, hiszen itt tényleg az egész paletta megtalálható, meghőzá anélkül, hogy ez a kavalkád zavaró lenne. Hogy a PvZ lenne az abszolút csúcs? Aligha, hiszen a Zen-csapat folyamatosan dolgozik a Pinball FX 2 támogatásán, és hamarosan újabb nagy adagnyi licencelt pálya jelenik meg – de ha a sorozat legjobb kiegészítőjét kellene megnevezni, akkor gondolkodás nélkül a Plants vs Zombies lenne az!

ADATOK

KIADÓ **Zen Studios**

FEJLESZTŐ **Zen Studios**

MŰFAJ **flipper**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Egymagos 1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600/ Radeon 9800 VGA, 1,2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Talán még a Star Wars hangulatát sem sikerült olyan jól megragadni, mint a Plants vs Zombiesét: legalább annyira élvezetes ez az asztal, mint az eredeti játék.

GRAFIKA	90%
HANG	90%
JÁTÉKÉLMÉNY	95%

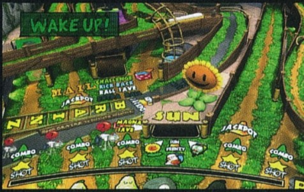
PRO

Meseszép, irtó hangulatos, tele van kihívással, és maximálisan hű az eredetihez.

KONTRA

Ha találtok ilyesmit, akkor szóljatok! A címünk ott van az impresszumban.

95%



A zombis/zöldséges asztal nemcsak eszméletlenül jól néz ki, de rengeteg meglepetést és kihívást tartogat. Nagyon nehéz lekattanni róla!

ZÁRKÖZZ FEL! TESZT

Ha kíváncsi vagy a Star Wars Pinballról írt 2013-as tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/star-wars-pinball

BÁTRAKÉ A NICKELODEON!
TINI NINDZSA TEKNŐCÖK HÉTVÉGE: ÁPRILIS 19–20.
© 2014 Viacom Overseas Holdings C.V. All rights reserved
/NICKELODEONHUNGARY
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
FRISS RÉSZEK MÁRCIUS 20-TÓL
MINDEN VASÁRNAP 18:00
nickelodeon™

A MORDÁLY MAGA AZ EMBER

LOADOUT

[ÍRTA JOHNBART] **Oda kell tennie magát annak, aki a jelenlegi dömpingben egy új free-to-play arcade lövöldével próbál szerencsét, ám az Edge of Reality sikerrel vette az akadályokat, a Loadout ugyanis egy kifejezetten érdekes és kellemes próbálkozás lett.**

Nem bennetek van a hiba, ha nem ismerős a fentebb említett brigád, a texasi Edge of Reality (EoR) ugyanis főleg portolással foglalkozik, fejlesztőként a Loadout mellett csupán a Pitfall-sorozatot és a The Incredible Hulkot jegyzik. Igazi „bedolgozós" alvállalkozókról van tehát szó, akik nem mellesleg elég elborultak is, a Loadoutot elnézve legalábbis gyanítom, hogy a lányok-srácok legalább annyit röhögtek a játék hegesztése közben, mint amennyit én egy jól sikerült in-game darabolás után.

MÓKA AZ ŰRBÁNYÁBAN

A Loadout ugyanis a kompetitív halálosztás mellett a mókára-kacagásra helyezi a hangsúlyt: képi világában leginkább a Team Fortress 2 komikus és a Borderlands sci-fis vonalán szórja a golyót és a halálsugarakat. Nem ez persze az egyetlen metszéspont a Valve F2P-nehézsúlyújával, történetből ugyanis a Loadoutnak sem jutott sok: a hepaj egy isten háta mögötti űrbányában zajlik, ahol három karakter, a tökös Axl, az izomköteg T-Bone, és az ellenállhatatlan (?) Helga kel birokra egymással – de hogy pontosan miért, az sem játék közben, sem a hivatalos oldalon nem derül ki. F2P online shooter esetén ez mondjuk annyira nem nagy érvágás, a hangsúly úgyis a meccseken és a fegyvereken van, ezzel pedig az EoR is tisztában volt, olyannyira, hogy a Loadout középpontjában teljes mértékig a kezünkben dolgozó lőszerszámok állnak – a mordályainkat ugyanis saját magunk rakhatjuk össze!

MUTASD A FLINTÁDAT, MEGMONDOM KI VAGY!

A szisztéma alapját egy brutálisan szerteágazó technológiai fa képezi, amellyel fegyverünk majd minden elemét testre szabhatjuk. Bár a halálosztók négy fő kategóriába sorolhatók (ólmot szóró karabély, rakétákat lődöző páncélököl, acélgömböket köpködő impulzuskarabély, vagy aranyló sugarat szóró energiafegyver lehet az alap), azokon túl bármely platform olyan szinten átalakítható, hogy igen nehéz olyan játékossal összefutni, aki a miénkkel azonos lőszerszámot markolászna. Válltámasz, irányzék, cső, tártípus (vagy az energiafegyvereknél a hűtés fajtája), a tüzelési módozatot befolyásoló elsütőbillentyű – mindből van vagy 5-8 típus mindegyik platformhoz. Még a torkolatot elhagyó lőszert is megpiszkálhatjuk: a normál kinetikus sebzést elektromos- vagy tűzsebzésre, illetve támogatói feladatokat ellátó gyógyító- és tuninglőszerre cserélhetjük (utóbbival társaink sebességét és ugrási magasságát dobhatjuk meg), az impulzus- és rakétafegyverek esetén pedig a meghajtás és a detonáció módja is teljesen átállítható. Kellő tőke esetén tényleg csak a képzeletünk szab határt: ugyanabból a karabélyból a megfelelő alkatrészekkel éppúgy csinálhatunk gyújtólövedékeket okádó golyószórót, mint elektromos sebzést osztó távcsöves puskát, rakétavetőnk hagyományos rakétákat, pattogógránátokat, vagy épp tapadóaknákat szórhat, sugárfegyverünk pedig egyaránt lehet támadófegyver, illetve a TF2 medic gunjára hajazó támogatóflinta (utóbbi esetben még a konkurenciához hasonló Übercharge is elérhető).

Mondanom sem kell, hogy az alkatrészek kioldásával nincs vége a mókának, az elérhetővé tett és fegyvereinkben használt alkatrészek ugyanis (karakterünkhöz hasonlóan) a meccsek alatt XP-t gyűjtenek, adott mennyiségű tapasztalati pont összegyűlése

ADATOK

KIADÓ
Edge of Reality

FEJLESZTŐ
Edge of Reality

MŰFAJ
Online lövölde

MULTI
Nyolcfős kompetitív, négyfős kooperatív

INFO

Bár a Loadout a free-to-play szegmensben próbál szerencsét, a Steamen az ingyenes kliens mellett egy bő 20 euróba fájó Starter Pack csomag is kapható: a pakk a kötelező XP- és pénzbónuszok mellett exkluzív ruhákat dob a pénztárcát nyitó játékosokhoz.

A látványvilág egyértelműen a Team Fortress 2-t idézi, de nincs ezzel baj, hiszen mindig is mondták, hogy jótól lopni nem olyan nagy bűn...

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HASZNOS MOZDULATOK

A Loadoutban a mozgáskultúra nemcsak a felénk száguldó lövedékek kikerülésére hasznos, egyéb helyzetekben is sokat segíthetnek. Amennyiben vetődés után azonnal lenyomjuk az ugrást, lényegesen magasabbra pattanunk, ha kigyulladunk a gyújtólövedékektől, a vetődést lenyomva elolthatjuk a tüzet, az alapból H-val elérhető harci kiáltásokkal pedig gyorsabban foglaljuk el a kontrollpontokat.

A FÁRÓL SZEDD A CUCCOT!

Bár flintánk összerakásakor kellő tőke mellett bármely alkatrészt bezsákolhatjuk, vásárlás helyett érdemesebb inkább a technológiai fán kioldani azokat, így ugyanis a későbbiekben nem kell újra megvennünk őket. Figyelem, a kioldás csak az aktuális platformon érvényes, így ha mondjuk a Rifle kategóriában kioldottad a taktikai irányzékot, az a Launcher, Beam és Pulse alapnál továbbra is pénzbe kerül!

EGY KIS FIZIKA

Bár az elektromos Tesla-töltények és a gyújtólövedékek alapsebzése alacsonyabb a kinetikus lőszerénél, általában mégis érdemes beruházni rájuk, mert hasznos bónuszokkal érkeznek. A Tesla-töltények sebzése átterjedhet a szomszédos ellenfelekre és a személyi pajzzsal védett arcokat is sebzi, a tűzsebzés ugyanakkor hosszabb ideig károsítja az eltalált delikvenseket, és túlhevíti a sugárfegyvereket!

A Loadout legjobb részét egyértelműen a végletekig testreszabható fegyverek jelentik. És hát ki ne szeretne egy ilyen állat kalapács-izét!

esetén pedig új szintet vásárolhatunk számunkra. Ez minden esetben valamilyen hasznos bónusszal jár, a csövek esetén például javuló pontossággal, a válltámaszoknál jobb stabilitással, és így tovább.

Nem a fegyveralkatrészek persze az egyedüli elemek, amik helyt kaptak a szerteágazó fejlődési fán: a mordályok kiegészítői mellett külön gombbal aktiválható kütyüket is szüretelhetünk róla, melyek játékstílusunknak megfelelően a kiosztott sebzés megdobásában, vagy épp ellenlábasaink átejtésében segíthetnek. Telepíthető lövegtornyot, személyi pajzsot, repesz- és gyógyítógránátokat, a TF2-ből ismert álcázóberendezést, vagy épp robbanócsapdával szerelt kamu elsősegélydobozokat vehetünk. Ekkora kínálatot még egyetlen játékban sem láttam, szóval tényleg le a kalappal az EoR előtt, ezen a téren nincs fogás a Loadouton.

RUTINOS TŰZHARCOK

Maga a játékmenet ellenben már más tészta, ott ugyanis a program a kötelezőt hozza, sem többet, sem kevesebbet. A nyolcfős arénákban 4-4 katona eshet egymásnak a stílus jól ismert játékmódjaiban (bár apróbb meglepetések mindegyikben vannak). A Blitz a King of the Hill helyi megfelelője, a Death Snatch pedig a CoD „Kill Confirmed” játékmódjának itteni változata (azaz pontot csak akkor kapunk, ha felvesszük a lelőtt ellenfelek által eldobott ampullákat – e módozat egyébként botokkal kitöltött kooperatív módban is elérhető). A Jackhammer a CTF helyi verziója, míg az Extraction egy gyűjtögetős VIP-játék, melynek során a kijelölt játékosnak ásványi anyagokat kell gyűjtögetnie, miközben a többiek feladata az ő megvédése.

Nagy meglepetéseket tehát a játék itt nem tartogat, érdekesnek egyedül a kompetitív menüből elérhető Annihilation hat, ami voltaképp a fenti módok keveréke. A játék célja ekkor az ellenség bázisának megsemmisítése, amit úgy érhetünk el, ha összegyűjtünk 10.000 pontot (ez a Blitz, a Death Snatch, és a Jackhammer módok szabályainak megfelelően történhet), majd azt követően ellopjuk opponensünk kalapácsát, túltöltjük azt a saját bázisunkon, visszarohanunk vele a másik fél főhadiszállására, és szétzúzzuk az ottani generátort. A többi módozattal szemben az Annihilation így erős taktikázást követel, szóval publikus meccseken nem is élvezni annyira – mindenesetre, ha három cimborával állsz neki egy menetnek, remek köröket lehet tolni vele.

DE MILYEN A BÁNYAGÉP?

Technikai téren a Loadout szintén igen jól szerepel: az irányítás kézre áll, a gépigény baráti, a grafika tökéletesen megállja a helyét az F2P-kategóriában, a képi világ pedig, bár le sem tagadhatná a Team Fortress 2 behatását, mégis stílusos (és meglepően véres – bőven ömlő vörös testnedv és brutális csonkolások tarkítják az egyébként mókás összecsapásokat). A hangok és a zenék szintén rendben vannak, mivel így a csóri játékosok nem kerülnek érezhető hátrányba a fizető vájárokkal szemben – arra mindenesetre készüljön fel mindenki, hogy a turiban elég húzósak az árak: Axl Alienst parodizáló „space marine” készlete például 14-15 eurónyi aranyba fáj, de simán elverhet akár 40-50 eurót is az, aki mindhárom karaktert át szeretné öltöztetni.

FEGYVERBE!

Kifejezetten kellemes free-to-play belépőt tudhat magáénak az EoR: a rivaldafénybe állított fegyverkraftolás tényleg meglepően mély, a játékmenet szolid (ámde nem

A Loadout nem váltja meg a világot, de mivel ingyenes, így érdemes összeszedni a haverokat, és tenni vele egy próbát.

hozzák a kötelezőt, de ahogy a cikket körmölöm, egy dallam sem jut eszembe, ami a fejemben maradt volna.

Free-to-play játék okán természetesen ezúttal is muszáj kitérnünk a mikrotranzakciós vonulatra, amivel viszont nincs gond: a Spacebux néven futó prémium valutával egyrészt (jól sejthető módon) a meccsek után kapott XP-t és pénzt bikázó boostokat vehetünk, másrészt pedig karaktereink testre szabására verhetjük el (a ruhatár egyébként kifejezetten gazdag, simán hozza a Saints Row- és GTA-féle sandboxok kínálatát). Szerencsés döntésnek tartom ezt, különösebben eredeti), a mikrotranzakciós vonulat nem biztosít zavaró előnyöket a kövér pénztárcájú játékosoknak, a képi világ pedig (bár erősen érezni rajta a TF2-es behatást) kellően vicces és komolytalan ahhoz, hogy ne szívjuk mellre, ha lerobbantja az arcunkat (vagy a végtagjainkat) egy spirálisan repülő, repeszekre szakadó, tűzsebzéssel megbikázott pattogórakéta. Néhány plusz pálya, játékmód és pár új karakter persze nem ártana, de ez szinte minden frissen elstartolt F2P-játékra áll. A lényeg, hogy mókás kis programot rakott le a csapat az asztalra, amit minden netharcosnak nyugodtan merek ajánlani.

ÉRTÉKELÉS

JOHNBART

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.0 GHz-es processzor, 3 GB RAM, ATI Radeon HD4350 vagy GeForce 6800 VGA, 5 GB HDD

Kellemes free-to-play lövölde egy brutálisan mély fejlődési fával, remek képi világgal, korrekt mikrotranzakciókkal és elégséges tartalommal. Nem reformálja meg a műfajt, de cimborákkal remek móka!

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Határtalan fegyverkraftolás, mókás képi világ, az Annihilation mód, korrekt mikrotranzakciós vonulat.

KONTRA

A mély technológiai fát leszámítva a játékmenet teljesen átlagos, és jelenleg elég kevés pálya, játékmód, valamint karakter érkezik a programmal.

82%

MIKOR MINDEN SZÖG

A CTF-nek megfelelő Jackhammer játékmódban akkor sem vagy védtelen, ha épp a (zászlónak megfelelő) kalapácsot cipeled, a túlméretes munkaeszközzel ugyanis bármikor a földre csaphatsz, mint Thor. A mozdulattól nemcsak darabokra szakadnak a hatókörben lófráló ellenfelek, de a kalapács értéke is megnő, az ugyanis több pontot hoz a konyhára, ha úgy zsákolod be, hogy kinyírsz vele valakit!

ELLENSÉGES VONALAK MÖGÖTT

A Disguise kütyü segítségével a TF2 kémjének szerepébe bújhatunk, ezt aktiválva ugyanis az ellenlábas csapat egyik tagjának alakját öltjük magunkra. Bár a figyelmetlen játékosokat így könnyen átejthetjük, vigyázzunk, amíg ugyanis álcázzuk magunkat, addig ellenfeleink számára állandóan láthatóak vagyunk a radaron (elvégre csapattársként jelez minket a HUD-juk).

HŰ TÁRS A HÉTKÖZNAPOKBAN

A TurretBuddy lövegtorony lehelyezése esetén lemásolja a kezünkben lévő fegyver paramétereit, és annak megfelelően távollétünkben is szórja az ólmot. Bár adná magát, hogy CTF esetén a kalapács mellé helyezzük, tapasztalataim szerint elég lassan aktiválódik ahhoz, hogy ott nagyobb kárt okozzon – helyette rakd inkább kicsit távolabb a zászlótól, de úgy, hogy éppen ráálásson a kalapácsra!

TOTAL ANNIHILATION

Tapasztalataim szerint kevesen tudják, hogy az Annihilation játékmód bázisain van három terminál, ahol a meccs során szerzett pontjainkból a kör idejére feltápolhatjuk magunkat. A piros Slayer injekciók a kiosztott sebzést növelik, a kék Tank megdobja az életerőnket, míg a zöld Healer felbikázza a gyógyítófegyverünket, és kis mértékben növeli az életerőnket, valamint a kiosztott sebzést is.

HÚZD A KART, NYOMD A GOMBOT

WORLD OF WARPLANES

[ÍRTA MIGUEL] **Igazából senki nem sejtette, hogy mekkora siker lesz a Wargaming.net tankos játéka, a World of Tanks. Azt meg aztán végképp nem gondolta senki, hogy ugyanez repülőkkel is bejöhet.**

A háború nem nagy dolog. Addig mész, amíg meg nem látsz valakit, aki nem a te oldaladon áll, becélzod és lelövöd, ennyi. Legalábbis akkor, ha úgy képzeljük el a dolgot, ahogy az egyik legnépszerűbb ingyenes lövölde, a World of akármi készítői gondolják. Akármi, mert a tankokkal induló srácok most repülőkkel támadnak, és a távolabbi tervek között szerepel egy csatahajós változat is (egyelőre elképzelni sem merjük, milyen is lesz az, ha ugyanezt a játékmechanikát kapjuk ott is, de ezt most talán hagyjuk).

A World of Warplanes nem új dolog, a bétában mindenki kipróbálhatta már, de az 1.0-s fejlettségi szintet követően sem változott semmi lényeges a játékban, legalábbis ami a hozzáférési lehetőségeket illeti. Az ember felmegy a worldofwarplanes.eu-ra, letölti a sokgigás telepítőt, regisztrál magának egy fiókot (ha valamiért eddig egy zárdában élt, és nincs neki World of Tanks-os, az ugyanis ide is jó), aztán nekiáll repülés közben golyót szórni a többiekre.

KEZDJÜK AZ ALAPOKNÁL

A telepítést követően nagyon fontos, hogy mindenki végezze el az oktatóküldetéseket. Egyrészt mert tényleg megmutatják, hogy mik az alapok, másrészt mert jár értük némi tapasztalati pont, pénz és arany. Ez a három dolog tulajdonképpen a játék motorja, pont úgy, ahogy a WoT-ban is, és a továbbiakban ezt nem szeretném hozzátenni minden egyes alkalommal, amikor valami hasonlósághoz érünk: a két játék között az a különbség, hogy az egyikben fémmonstrumokkal játszunk a földön, a másikban meg favázas kávédarálókkal a levegőben.

ADATOK

KIADÓ
Wargaming.net

FEJLESZTŐ
Wargaming.net

MŰFAJ
MMO akció

MULTI
15 versus 15

INFO

A World of Warplanes a World of Tankeshez hasonlóan egy ingyenes MMO, amit bárki letölthet a worldofwarplanes.eu oldalról. A játékban ugyan van mikrotranzakciós rendszer, de a program tökéletesen játszható és élvezhető pénzköltés nélkül is.

Legalábbis eleinte, ugyanis ahogy belevetjük magunkat a küzdelmekbe, úgy lépkedhetünk előre a ranglétrán. Pillanatnyilag amerikai, brit, japán, német és szovjet gépekkel játszhatunk, de a menüben már ott van a kínai is, mint lehetőség. Ahogy már említettem, eleinte csak első világháborús lélekvesztők közül választhatunk, de már néhány jobban sikerült csatából összeszedhetünk annyi tapasztalati pontot és pénzt, amennyivel kifejleszthetjük (ehhez kell az XP) és megvehetjük (ehhez meg a – ki gondolná – pénz) a következő, valamivel jobb gépet. Három különböző géptípus van. Az alap a vadászgép, ez arra jó, hogy bármi mást lelőjünk vele, földi célok ellen viszont nem érdemes ilyennel indulni. A másik a támadórepülő, vagyis a bombázó: ez főleg a földi célok elpusztítására jó, ugyanis tud bombát vetni, viszont vadászgépek ellen nem az igazi, mert nem elég gyors és fordulékony. A harmadik pedig a nehézvadász, ami a két első típus kombinációja: gyors, mozgékony, ráadásul bombát vagy rakétát is vethetünk vele.

A játék célja elméletileg az, hogy vagy elpusztítsuk az ellenfél összes repülőjét, vagy olyan fölénybe kerüljünk a másik fél gépeinek, földi objektumainak és bázisának elpusztításával, amit az ellenség már nem tud behozni. Erre 15 perc van minden egyes csatában, de valójában sokkal hamarabb lepörögnek a dolgok. Ez főleg azért van, mert nem lehet elbújni egy bokorban (bár a felhő kitakarja a gépeket), ráadásul a játékosok nem is nagyon kéretik magukat, minden, a közelükbe érő ellenfélre rávetődnek. A meccsek során elég látványos és dinamikus csaták alakulnak ki, érdemes nagyon odafigyelni, hogy kik vannak körülöttünk. Ezt a térkép is mutatja a jobb alsó sarokban, de az sem árt, ha néha körbenézünk. A gépünk pusztulásához egyetlen ütközés is elég, függetlenül attól, hogy baráttal vagy ellenséggel koccanunk össze.

Habár a pörgős légi akció kifejezetten élvezetes, azért nem lenne rossz, ha egynél több játékmód lenne a programban!

GYORS MENET LESZ, DE LEGALÁBB MINDENKI ÉLVEZI

Nagyon sok taktikai lehetőségünk nincs. A teszt során sokszor bejött az, hogy az első ütközési hullámból kimaradtunk, például

Lássuk be, hogy azok voltak az igazi hősök, akik ilyen duplafedelű csodákban védték a hazájukat...

TIPPEK, TRÜKKÖK

NEM KARÁCSONYFA

Nehéz visszafogni magad, amikor azt látod, mennyivel nagyobb kaliberű az új gépágyú, de gyengébb gépeket jelentősen lassíthat a nagy túlsúly. Érdemes kísérletezni, hogy neked melyik kombináció fekszik jobban, a lomha, de nagyot ütő, vagy a gyorsan cikázó, és mindig csak aprókat harapó repülő. Ugyanez igaz a rakétákra és bombákra is: nagyot sebeznek, de nem mindig kellenek.

FÉKSZÁRNYAK

Sokan elfelejtik, hogy a motor felpörgetésén túl a fékezést is segíthetjük a fékszárnyakkal (flaps). Ezek hirtelen nagyot lassítanak a gépen, viszont ha fordulás közben használjuk őket, sokat segíthetünk a vasnak, akár a párharcot is megnyerhetjük kétperces keringőzés után. Zuhanórepülésnél is hasznos, hogy ne gyorsuljon túl a gép, és legyen időnk szétlőni az alattunk lévő ellenséget.

VISSZAPILLANTÁS

Mivel elég sokszor lesz olyan, hogy a hátad mögül kapod az áldást, érdemes valami könnyen elérhető gombra beállítani a hátsó kameranézetet. Ez a védekezésnél jön majd nagyon jól, például azért, mert látod, mi jön utánad, és eldöntheted, hogy kanyarogni érdemes, vagy inkább emelkedni. Közben persze azt se felejtsd, hogy a hegyek csak ritkán ugrálnak el előled, szóval néha előre is nézz, ne csak hátra.

CSAK IRÁNYELV

A célzást könnyítő kis kör nem jelenti azt, hogy oda célozva százszázalékos biztonsággal el is találod az ellenfeledet. Sőt, attól még, hogy már felvillant, nyugodtan várhatsz néhány másodpercet. Eleinte persze sokat segít, egy idő után azonban ráérzel majd, hova is kell célozni, és nem is a kört nézed majd, hanem a célpont manővereit. Persze azt se mondja senki, hogy ne használd ki azt, amit mások is megtesznek.

FELFELÉ ROSSZ

Jegyezd meg: felfelé nem harcolunk, csak kivételes esetekben! A magasabban lévő ellenfél sokkal jobb pozícióban van, például azért, mert ő nem lassul rohamosan csak azért, mert próbál a célon maradni. A játék komoly büntetést oszt ki a felfelé tartó lőszerekre, viszont csak azért, mert ez egy arcade játék, a gravitáció még nincs kikapcsolva, vagyis aki lefelé lő, annak sokkal egyszerűbb dolga van.

NE LÉGY BIRKA

A meccs elején nézz körül, hogy kik vannak körülötted és nagyjából milyen messze vannak tőled. Aztán az indulásnál tedd ezt meg még egyszer, hogy véletlenül se ütközzetek össze. Ezek nem tankok: egyetlen koccanás, és már zúgtok is lefelé lángolva. A kamikaze módszert azért nem kell teljesen elvetni: egy sokkal jobb gépet is elintézhetsz úgy, ha feláldozod magad, főleg ha már úgyis a halálodon vagy.

BÚJJ EL!

Bár nem olyan egyszerű, mint a WoT-ban, azért itt is érdemes bújócskázni kicsit. A felhők fölött maradva például észrevétlenek lehetünk, a bombázókat pedig sokkal nehezebb kiszúrni, ha a földhöz közel repülnek, pláne ha álcafestés is van rajtuk (bár az pénzbe kerül). Ilyenkor azonban tartsd észben, hogy sem a fák, sem az épületek nem viccből vannak ott: ha te nem kerülöd ki őket, ők simán lekapnak a levegőből.

úgy, hogy a saját bázisunk felett köröztünk. Érdemes már a meccs elején magasságot nyerni, a légi csaták első számú szabálya ugyanis az, hogy ha nyerni akarsz, fentről támadj lefelé. Persze ezt csak mondani egyszerű, a játék repülőinek kilencven százalékát nem igazán arra találták ki, hogy a talajra merőlegesen állítva törjön a sztratoszféra felé. Valamennyit segít, ha az adott géptípushoz elérhető legjobb motort szereljük be, és elméletileg arra is odafigyelhetünk, hogy ne feltétlenül a legnehezebb fegyvereket és bombákat aggassuk a gépre. Lehetőség még a motor túlhúzása is, viszont itt ne szórakozzunk, higgyünk a számlálónak, ugyanis ha megfőzzük a hajtóművet, az senkinek sem jó.

A gépek irányítását minden elképzelhető módon intézhetjük. Az alap az egér és billentyűzet kombinációja. Kell egy kis idő, hogy beleszokjunk, mert a lényeg az, hogy az egérrel megadjuk a gépnek, hogy merre forduljunk, és az automatikusan megteszi, a lehető legbiztonságosabb és legoptimálisabb módon. Bár válthatunk sima billentyűzetes, kontrolleres, sőt joysticks irányításra is, a teszt során ezek egyike sem bizonyult olyan használhatónak, mint az alapbeállítás. Fontos ugyanis tudni, hogy a WoWP nem szimulátor, a fizika szabályai csak elvétve érvényesülnek, és inkább az arcade jelleg az, ami nagyobb hangsúlyt kap. Ez amúgy sokkal jobban kiütközik, mint a tankos változatban, jóval zavaróbb, hogy szappantartókkal repülünk, és nyoma sincs a gépre ható erőknek. Ugyanakkor senki sem ígérte, hogy ez másképp lesz.

Ha ezen túltesszük magunkat, bőven akad lehetőségünk jól szórakozni. A többi repülőt például elég mókás lelőni, és nem is olyan könnyű. Még akkor sem, ha egy kis kör mutatja meg, hogy a térben mozgó masinák sebességét és irányát figyelembe véve hova kell céloznunk ahhoz, hogy el is találjuk az ellenfeleket. Minden gépnek adott számú életerőpontja van, a cél az, hogy addig lihegjünk a nyakában, amíg ez el nem fogy (a folyamatról egy életerőcsík tájékoztatja az érdeklődőket). Az azonos szintű gépek között elég jó az egyensúly, hacsak egy harmadik fél ki nem lő minket, tulajdonképpen nyert ügyünk van, ha 500 méteres távolságban beülünk valaki mögé. Néhány osztállyal magasabb repülők ellen csak akkor van esélyünk, ha a pilótának nem jut eszébe, hogy manőverezni, vagy legalább emelkedni kezdjen, a gyengébb és lomhább vassal ugyanis nem tudjuk követni őt.

A játékban nem csak égi célpontokra lehet vadászni, de a földön lévőket is sorozhatjuk, ha arról van szó. Csak tudni kell, hogy melyik gép alkalmas erre!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,66 GHz CPU, 3 GB RAM, GeForce 8600 vagy ATI HD 2600 VGA, 30 GB HD

Vannak nagyon jó pillanatai már a legegyszerűbb repülővel is, de középtávon repetitívvé válik, amit egyre nehezebben dobnak fel a szűk völgyekben vívott dogfightok. Pénzt csak az költsön, aki amúgy az ablakon is ki szokta szórni.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Egyszerűen irányítható gépek, az esetek többségében jól kiegyensúlyozott meccsek, gyors, pörgős és néha valóban izzasztó párharcok.

KONTRA

A gépek többsége csak a tervezőasztalon létezik, ahogy a játékmódok közül is még csak készülget a második. Gyengébb vasakon és nettel akadhat.

70%

Szerencsére a szerverek elég jól sorsolják össze a népeket, nagyjából ötös szintig nem lesznek olyan kiugró esetek, mint a tankos változatban, ahova hetes-nyolcas szintűek mellé is jutottak egyes-kettes ágyútöltelékek.

NEM TÖKÉLETES, DE INGYEN JÓ LESZ

Bár a neten sok helyen arról írnak, hogy a játék még erős gépen is szaggat, mi ezt nem tapasztaltuk, bár egy négymagos AMD processzort és egy R9 270X-es VGA-t csak kevés dolog akaszt meg mostanában. Lagot sem láttunk soha, bár az tény, hogy magasabb gépposztályokban, hetestől felfelé néha elég sokat kell várni arra, hogy elég játékos összejöjjön a kezdéshez. Olykor többet, mint ameddig maga a meccs tart.

Nem szabad továbbá elfelejteni, hogy a játék ugyan ingyenes, de bőven van lehetőség valódi pénzt költeni a fejlődést segítő extrákra. Az egyetlen olyan, amin érdemes elgondolkozni, a prémium tagság, ami másfélszeres szorzót ad a csatákban szerzett pénzre és XP-re. A speciális lőszerek, kiegészítők és festések ugyan hozzá tudnak tenni a játékos teljesítményéhez, de korántsem annyit, mint amennyibe kerülnek, ráadásul csak kevesen lesznek azok, akik pár hónap után nem unják meg a játékot (ahogy a WoT-ot is), és akkor minden el nem használt aranyunk bennragad a programban. Ahhoz pedig, hogy haladjunk a gépek kifejlesztésével, nem kell más, mint hogy rengeteget játszszunk: szerencsére elég jó ütemben lehet megnyitni az újabb és újabb cuccokat ahhoz, hogy a játék hosszú ideig élvezetes maradjon annak ellenére is, hogy egyelőre csak egy, meglehetősen repetitív játékmódot kapunk. Az ígéretek szerint ez persze bővül majd a közeljövőben, de az értékelést is alaposan felhúzta volna, ha a készítők erre is áldoznak némi időt a hároméves fejlesztési időből.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/wop

MENNYBŐL A MOBA

SMITE

[ÍRTA LOR] **Már vártuk, hogy valami új történjen az önismétlővé vált MOBA műfajban, ám nem gondoltuk volna, hogy erről a shootereket fejlesztő Hi-Rez fog gondoskodni. A SMITE tartogat pár kellemes meglepetést a tapasztalt játékosoknak, és az újoncokról sem feledkezik meg.**

A játékvilág érdekes szerzete a MOBA zsáner: az embert vagy magával ragadja és a megszállottja lesz, vagy inkább teljesen kimarad az őrületből (a katasztrofális közösség miatt pályát elhagyókról most nem emlékezünk meg). A gyár jobban dübörög, mint valaha, ezért fel kell kötni a gatyát annak, aki ilyen stílusú játékkal próbál a piacra lépni. Miért is akarná egy LoL-, vagy DotA-játékos elhagyni megszokott kedvencét, mikor száz óránál is többet kell beleölni ahhoz, hogy közepesen jó játékossá váljon valaki? A gyenge utánzatok így csak a nagy címek árnyékában lépdelnek, és sokszor nem is törekednek a kitűnésre.

Nem így a SMITE, ami más fronton indít támadást, és komoly kihívót tisztelhetünk személyében. Egyszerre próbál azok kedvében járni, akik már otthonosan mozognak az online arénákban, de az RTS-ektől iszonyodó, inkább akciójátékokat preferáló játékosoknak is jó választás lehet az ismerkedéshez. A PC Guru oldalain korábban már alaposan kiveséztük a játék bétaverzióját, a márciusi start után pedig itt az idő, hogy a pontszámokat is kiosszuk neki. Annyi szent, hogy az isteneknek minden okuk megvan arra, hogy rámosolyogjanak a Hi-Rezre az előző évek anyagi bukásai után.

ISTENEK VIADALA

A csapat fejlesztői gazdag kincsestárhoz nyúltak az alapkoncepció megalkotásakor, méghozzá a mitológiák csodálatos világához. A játszható harcosok különféle hitvilágok istenei, legyen az kínai, hindu, északi, egyiptomi vagy akár római. Ezzel két legyet ütöttek egy csapásra: a karakterek mögött ott vannak a több ezer éves történetek, és az ezekből ismert tulajdonságokra felépíthetők voltak a képességek is. Ez alapból izgalmasan hangzik, hisz kit érdekel a huszadik tök átlagos sztorijú íjász, ha itt van nekünk Cupido vagy Artemisz? Megszokott módon mindegyik karakternek három skillje, plusz egy ultimate támadása van. Zeusz a villámok erejét használja fel a harcmezőn, Fenrir ultija a pusztító Ragnarök, Poszeidón pedig feltámasztja a krakent, „akivel" területi sebzést okoz. Több mint 50 karakter választható, ezért biztos nem ununk rájuk egyhamar. A rotációs rendszernek köszönhetően hetente váltják egymást az ingyenesen kipróbálható hősök, így közelebbről is meg lehet velük ismerkedni a megvásárlásuk előtt. A Hi-Rez ráadásul jutányos áron (25 euró) kínál egy pakkot, ami tartalmazza az összes eddigi hőst, így nem kell egyenként mindegyiküket megvenni. Csak azt sajnálom, hogy nem középiskolai éveimben érkezett ez a játék, mert ezt követően talán sokkal jobban érdekeltek volna a töriórák.

HÁTSÓ SZÁNDÉK

A SMITE legérdekesebb ötlete, hogy az istenségeket nem felülnézetből kell kommandíroznunk, hanem nézd-a-hátam TPS szemszögből. Ez elsőre furcsának tűnhet, hiszen a MOBA az RTS műfajból nőtt ki, de ez a tiszteletlenség nem vált a SMITE hátrányára, épp ellenkezőleg: a személyesebb direkt kontrollnak köszönhetően a harcok pörgősebbek és akciódúsabbak. Még a sima karddal hadonászás is izgalmasabb, hiszen a megfelelő irányozás mellett az időzítést is el kell találni, ebből kifolyólag pedig ki lehet kerülni a támadásokat, vagy eliszkolni a hatókörükből (itt nem fog egy ulti a fél térképen keresztül követni minket). Néha viszont megesik, hogy a kamera rakoncátlankodik, például

ADATOK

KIADÓ **Hi-Rez Studios**
FEJLESZTŐ **Hi-Rez Studios**
MŰFAJ **MOBA**
MULTI **van**

INFO

A SMITE 2014. március 25-én jelent meg. A program egy teljesen ingyenesen játszható MOBA, amiben mikrotranzakciókkal lehet új isteneket és különféle extrákat vásárolni. A játékot legegyszerűbben a http://www2.hirezstudios.com/smite oldalról lehet letölteni, a Dowload Game gombra kattintva.

VIDEO **EZZEL JÁTSZUNK**

Ha kíváncsi vagy az „Ezzel játszunk..." videósorozat SMITE-os részére, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/ezzel/smite

Nem is értjük, hogy ilyen dekoltázzsal Afrodité miként mehetett ki a divatból. Hatalmas mázli, hogy itt a SMITE, és a játékosok közelebbről is megismerkedhetnek ezzel az elbűvölő istennővel!

a falba futás esetén hősünk eltűnik, és hirtelen átvált first person módba, ami eléggé zavaró élmény tud lenni.

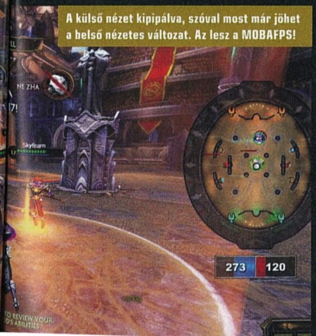
A meccsek nem emésztenek fel órákat a szabadidőnkből, általában 10-30 perc alatt lezavarhatók. A SMITE-ban több pálya van, mint más MOBA-kban, és ezeket a színes kulturális hatásokból szépen építették fel. A hősök némelyike viszont kifejezetten olcsó hatást kelt, és a karakteranimálás mellett sem lehet elmenni, Fenrirt például számomra nagyon kényelmetlen volt irányítani, Nemesis viszont légiesen és gyorsan közlekedik. Összhatásában hangulatos MOBA sikeredett a SMITE-ból, de a szebbhez szokott szemek kifogásolhatják a kinézetét. Szerencsére amint belevetjük magunkat a harcba, mindezek eltörpülnek az élmény mellett.

Nem ez a játék forgatja fel a MOBA műfajt, de egyaránt élvezetes lehet a zsánerrel ismerkedőknek, és a sokat tapasztalt játékosoknak is.

KARDRA FEL!

A SMITE megtartotta azokat a fő szabályokat, amiket szeretünk a MOBA-ban, és megmaradt a free-to-play üzleti modell is. Nem vásárolható meg pénzért olyan dolog, amivel aránytalan előnyt lehetne szerezni, a hősök mellett csupán skinek, hangcsomagok és ikonok kerülhetnek a kosarunkba. A csatatér standard felépítése is változatlan: a pályát három lane tagolja (bot, mid, top), és van dzsungel, ahonnan a hátunkba kaphatunk egy ganket, ha nem vagyunk szemfülesek. Elsőként az ellenfél tornyát kell lerombolni, majd a főnixet, ő azonban idővel újjáéledhet. A csatát az a csapat nyeri, amelyik ezeken az akadályokon túl eljut az ellenség bázisára, és legyőzi az ott lézengő titánt. A dzsungel táboraiban található szörnyek buffokat adnak tapasztalati pontra, gyorsaságra, sebzésre, és mindezt tudatja is velünk a program az egyszerűség érdekében.

Ebből is látszik, hogy akiknek volt dolguk már MOBA-val, rögtön tudni fogják, mire kell ügyelni. A hullámokban özönlő creepekből minél többet kell farmolnunk, amiért XP-t és aranyat kapunk. A skilleket szintlépéssel fejleszthetjük, az aranyból pedig felszerelést kell vásárolni a hősre szabott build felépítéséhez. És ne felejtsük el: ha nem akarunk közutálat tárgyává válni, figyeljünk a minél kevesebb feedelésre, azaz igyekezzünk nem meghalni, hiszen ezért az ellenfél aranyat kap, ráadásul legközelebb még tovább tart az újjáéledés. Az új játékosok segítségére siet az automatikusan bekapcsolható skill-pont szétosztás, és a szintén önálló tárgyvétel. Ebből is látszik, hogy a SMITE az egyszerűség híve, ám ez valahol hátrány is, hiszen azok számára, akik hardcore buildeket szeretnének építeni, túlságosan is csupasznak tűnhet a rendszere.



A külső nézet kipipálva, szóval most már jöhet a belső nézetes változat. Az lesz a MOBAFPS!

A GURUK MEGMONDJÁK

LOR MELLETT CHRIS ÉS WILSON IS JÓ PÁR ÓRÁT ELTÖLTÖTT A SMITE NYÜSTÖLÉSÉVEL. LÁSSUK, HOGY ŐK MIT GONDOLNAK A JÁTÉKRÓL!

WILSON MEGÉRDEMLI A FIGYELMET!

Nem ez a játék fog nagy szeletet kihasítani a LoL és a DotA 2 tortájából, de aki minőségi és újításokat is tartalmazó MOBA-játékot keres, ennél jobbat jelenleg nem találhat sem a minőséget, sem a tartalmat tekintve. Remélem, hogy nem fog gyorsan eltűnni a színről, és megkapja a neki járó figyelmet: megérdemli!

A MÁSIK KEDVENC A DOTA 2 UTÁN **CHRIS**

Nagyon nehéz mostanság rálelni a helyes útra a MOBA játékok útvesztőjében, de ha a SMITE irányába haladtok, jó felé mentek. A játék az apró hibái ellenére is egy remek kis program, amiben a stílustól idegenkedők is megtalálhatják a szórakozást. A DotA 2 mellett eddig csak ezzel tudtam 15 percnél többet játszani.

A HALÁL ÖTVEN ÁRNYALATA

Játékélmény terén viszont igazi változatosságot kínál a program, hiszen talán nincs is más olyan MOBA, amiben ennyiféle módozattal találkozhatunk. A kezdőknek a Joust móddal érdemes belevágniuk a gyakorlásba, amiben mindkét csapat három hőssel küzd, még csak egy darab lane-en. A hagyományos, 5v5 felállásos harcnak a Conquest felel meg, amiben a metaszabályokat követve mindenki egy adott lane-en kezd a három közül. Az Assault módot a gyakorlottabbaknak érdemes kipróbálni, mivel az 5v5 harc egyetlen szakaszon zajlik, ráadásul egy véletlenszerűen választott istent kapunk a kezünk alá. Ezeken kívül akad még Domination, ami ismerős lehet más játékokból, és van „Match of The Day", ami naponta változik. Ez utóbbiak mindig valamilyen különleges ötlet köré szerveződnek, például csak egyiptomi istenek vagy közelharci karakterek ütközhetnek meg. A legkaotikusabb mókát az Arena kínálja, amiben egy nagy stadionban ugrik egymásnak öt-öt isten, szolgalelkű creepekkel az oldalukon.

ELŐRE A SIKER FELÉ

A Hi-Rez már elő is készítette a terepet a hódításra, ugyanis a SMITE-ban egy gombnyomással lehet meccseket streamelni a Twitchen, ösztönzésül pedig játékbeli nyeremények járnak bizonyos óraszám elérése után – a ritka The Twitch Ymir skinhez például jó pár percet kell közvetíteni a lelkes gamereknek. Ha pedig már a top játékosokról van szó: 30-as szinttől elérhető a ranked mód is, amihez 14 hőst kell kimaxolni; amennyiben ez megvan, akkor a hőroszok ligákban mérhetik össze a tudásukat. A ranked szezonok viszont meglepően rövidek más MOBA-hoz képest: csupán egy hónapig tartanak.

A SMITE meglehetősen addiktívra sikerült, hiszen a rövid, pörgős meccseknek köszönhetően jó párszor elfogja az embert a „csak még egy menetet" érzés. Mindezt tetézi, hogy nincs két egyforma meccs, és a rengeteg módnak és istennek köszönhetően a játék hosszú ideig képes lekötni a figyelmet. Mi szívesen töltjük az időnket a SMITE-tal, és kíváncsian várjuk, hogy mit fog még kitalálni a Hi-Rez, no meg szurkolunk a programnak, hogy megállja a helyét a nagyok, valamint a közeledő Heroes of the Storm között.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,4 GHz processzor, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 10 GB HDD

Újszerű és változatos MOBA, érdekes istenekkel, könnyen megtanulható szabályokkal. A rengeteg módnak és a TPS nézetnek köszönhetően friss játékélményt kínál.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

TPS nézet, sok játékmód, remek istenek, egyszerű rendszer, újítás a műfajban.

KONTRA

Néhol amatőrnek ható grafika, apróbb glitchek, szerver lagok, kevés lehetőség a buildek személyre szabására.

72%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/smite

INFAMOUS SECOND SON

[ÍRTA BATE] **Fél évvel a megjelenése után a PlayStation 4 játékkínálata még mindig meglehetősen foghíjas, így megváltóként tekintettünk az ízig-vérig nextgen játéknak hirdetett Second Sonra. S bár a harmadik Infamous-felvonás nem forradalmasítja az akciójátékok műfaját, azért így is melegen ajánlott minden PS4-tulajdonosnak.**

Habár a Second Son a sorozat harmadik része, azoknak sem kell aggódni, akik az előző epizódokból kimaradtak, hiszen a történet és a főhős szempontjából ez a fejezet szakít az elődökkel, és csak az alapokat tartja meg: ezúttal is egy külső nézetes akciójátékot kapunk, melynek helyszíne egy méretes, szabadon bejárható város, a program velejét pedig az ötletes kivitelezés és a hihetetlenül látványos pillanatokat eredményező szuperképességek adják.

2016-ban járunk, hét évvel a második epizód fináléja után. A világ azóta jócskán megváltozott, a kormány veszélyforrásként, úgynevezett bioterroristaként tekint a szupererővel rendelkező egyénekre, és a Department of Unified Protection nevű szervezet segítségével igyekszik is levadászni minden egyes Conduitot (itt így hívják a különleges képességekkel bíró embereket). Főszereplőnk Delsin Rowe, egy lázadó graffitis, aki önhibáján kívül belekeveredik egy csapatnyi speciális rab szökésébe, és az egyikükkel történő érintkezés során maga is különleges erőkre tesz szert. Ezt követően hősünk összetűzésbe keveredik a katonai szervezet szintén szupererejű vezetőjével, minek folyományaként rövid úton a DUP által „megszállt" Seattle-ben találja magát, ahol kezdetét veszi a nagy kaland, melynek során csakis rajtunk múlik, hogy szuperhőssé válunk-e, vagy elvetemült gonosszá.

FEKETE VAGY FEHÉR, JÓ VAGY ROSSZ

A moralitás kérdése már a korábbi részekben is fontos szerepet játszott, éppen ezért fájó, hogy a fejlesztők pont a játék ezen részét nem bonyolították túl. A cselekmény során a cselekedeteink határozzák meg a hősünk jellemét, megítélését és képességeit, ami kiváló lehetőség lett volna egy helyenként elgondolkodtató program megalkotására, azonban a Sucker Punch a lehető legkönnyebb utat választotta. Van jó és rossz, átmenet vagy ingoványos talaj konkrétan semennyi, így ha szuperhőst akarunk faragni a karakterünkből, akkor mindig a kék lehetőséget kell választani, ha viszont velejéig gonoszként szeretnénk érvényesülni, akkor gondolkodás nélkül a piros opcióra kell rátenyerelni. A döntéseink befolyásolják a sztori menetét és végkifejletét, továbbá a karmánktól függ, hogy milyen képességeket nyithatunk meg, így már az első választást igénylő sztoripillanatnál érdemes elhatározni, hogy melyik út lesz a miénk, és onnantól nem szabad letérni róla, mert minél messzebb jutunk a jó és a rossz ösvényen, annál durvább speckók válnak elérhetővé.

A két vonalat keverni nem lehet, ugyanis a jó cselekedetek kioltják a rosszakat és fordítva, így ha felváltva segítjük és terrorizáljuk a környezetünket, azzal nem érünk el mást, minthogy a karakterünk megragad egy szinten, és nem költhetjük el a megszerzett pontjainkat az újabb és újabb, egyre magasabb (vagy mélyebb) karmaszintet igénylő képességekre. S bár ez a megoldás ugyan ösztönöz a kétszeri végigjátszásra, de hiányérzetet kelt, ráadásul helyenként a kivitelezés is nevetséges, hiszen a sztorin kívül például úgy gyűjthetők pozitív pontok, ha elnáspángoljuk a drogkereskedőket, a gonoszság meg nagyjából kimerül annyiban, hogy tüntetőket és zenészeket zargatunk a város átszelése közben.

A Second Son látványa lehengerlő, de a játékmenet az elődöket idézi. Nagy szerencse, hogy a recept még mindig működik.

ADJ EGY KIS IDŐT NEKI

Szerencsére a fapados morálrendszer kivételével a Second Son minden más területen jól teljesít, legalábbis az első két órát követően. A játék egészen érdekesen kezd, szinte rögtön megnyitunk pár ütős képességet, aztán Seattle-be érkezve jön egy jókora lejtmenet. Kapunk egy szürke, elsőre nem túl érdekes várost (ekkor még a grafika is teljesen snassz), amiben látszólag semmit nem lehet csinálni a katonák, drogárusok és tüntetők zaklatásán kívül. A fejlesztők túl korán engedik el a kezünket, a játékos pedig kíváncsi, és elkezdi bejárni azt a területet, amiben ekkor még szinte semmi nem elérhető. Mindez könnyen az ember kedvét szegheti, és ezt elkerülendő késlekedés nélkül a központi szálra kell koncentrálni. Az első néhány főküldetés után minden egy csapásra megváltozik, elvonulnak az esőfelhők, a város megtelik színekkel, élettel és mellékküldetésekkel, ráadásul még a történet is erőre kap, kibontakozik a karakterünk, mi pedig azon vesszük észre magunkat, hogy egyre jobban élvezzük Seattle megtisztítását.

ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment

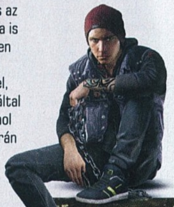
FEJLESZTŐ
Sucker Punch

MŰFAJ
sandbox akciójáték

MULTI
nincs

INFO

Az Infamous: Second Son 2014. március 21-én jelent meg, kizárólag PlayStation 4-re. A játék alapverziója a hazai boltokban 18.000 forinttól vásárolható meg, és létezik belőle speciális és gyűjtői változat is..



A szuperképességekkel nem csak harcolni lehet, de „utazni" is, és a módszer típusonként változik!

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy az előző rész, az Infamous 2 2011-es tesztjére, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/infamous2

CHRIS MÁSVÉLEMÉNYE

NEMCSAK BATE, DE CHRIS IS BELEVETETTE MAGÁT DELSIN ROWE TÖRTÉNETÉBE. LÁSSUK, HOGY Ő MIT GONDOL A SZUPERHŐSÖS KALANDRÓL!

CHRIS A TÚL NAGY ELVÁRÁSOK ÁLDOZATA?

A Second Son az első olyan PlayStation 4 játék, amit volt szerencsém kipróbálni, és meg kell, hogy mondjam, nem igazán vágtam magam hanyatt tőle. Először is nagyon lassan indultak be az események, a történetben pedig csak úgy hemzsegtek a klisés karakterek. Bosszantott, hogy az első óra után még mindig csak az alapképességeket szedegetem fel, a játékmenet pedig szinte semmilyen újdonsággal nem szolgált. Lehet, hogy csak túl nagyok voltak az új generációs konzollal szemben támasztott elvárásaim, vagy a Battlefield 4-en edzett szaruhártyámat már nem tudja lázba hozni semmi, de szerény véleményem szerint a Second Son, bár a látvány terén kiemelkedő, számomra csupán egy átlagos akciójátékként vonul be a történelembe.

SZUPERNEK LENNI JÓ!

Delsin kezdetben füst típusú képességekkel rendelkezik: füstcsóvaként közlekedik, ventilátorokon keresztül jut fel a magasba, meglovagolja a légáramlatokat, tűzlabdákat ereget, kocsikat használ katapultnak, bombákat lődöz, sőt, még egy speciálisan feltölthető, mindent elsöprő szupertámadás is része a repertoárnak. Vannak olyan speckók, melyek a sztori során automatikusan válnak elérhetővé, és olyanok is, melyek a városszerte begyűjthető szilánkokból (egy szilánk = egy képességpont) vásárolhatók meg. Kezdetben csak a kézitusának és a füst alapú erőknek van (egy meglehetősen kusza) képességfája, ám ahogy haladunk előre a történetben, úgy jutunk hozzá új képességcsaládokhoz: a neonhoz, a videóhoz és a betonhoz. Ami fantasztikus, hogy néhány speciális részt leszámítva a megszerzésüket követően bármikor válthatunk az említett típusok között, csupán annyit kell tennünk, hogy a megfelelő forrásból szívjuk magunkba a támadások ellövéséhez szükséges muníciót. A füsthöz kémények és kiégett kocsik biztosítják a naftát, a neonhoz a fényreklámok, a videóhoz pedig a tévék és más képernyők.

Az egyes képességcsaládok meghatározzák a mozgásunkat (a neonnal például villámsebesen futunk, még a vízszintes falakon felfelé is), a támadások pedig mind vizualitásban, mind hatásban eltérnek egymástól. Ennek köszönhetően nem csak eszméletlenül látványos harcokban lehet részünk az egyre erősebb ellenféltípusokkal és bossokkal szemben, de a folyamatosan szélesedő repertoárnak hála a változatosságra sem lehet panasz. Márpedig ez nagyon fontos, hiszen a játék jelentős részét a képességeink használata (az utazás és a harc) teszi ki – megunni viszont egyiket sem fogjuk, lévén az Infamous még a sokadik óra után is olyan intenzív és pörgős élményt biztosít, amire csak kevés hasonló játék képes.

Ugyan dinamikus időjárás és napszakváltás nincs, de a sztorinak helyet adó Seattle így is folyamatosan váltogatja, hogy épp melyik arcát mutatja nekünk.

JÁTSZÓTÉR JÁTÉKOSOKNAK!

A döbbenetesen jó képességek és a látványos akciók persze csak egy részét képezik a nagy egésznek. Habár a szupererők változatossága jelenti a Second Son magját, a játék nem működne ilyen jól a megfelelő körítés nélkül. A sztori kifejezetten szórakoztató, Delsin kezdetben kissé ellenszenves karaktere a humoránál fogva egyre szimpatikusabbá válik, az ötletes graffitik elkészítése (ami egy mellékküldetésfajta) kifejezetten mókás, a mellékszereplők jelenléte szintén tovább színesíti a

képet, ám az igazi pluszt maga a város adja. Egészen lenyűgöző, hogy Seattle milyen jól ki van dolgozva, a látvány és a részletesség káprázatos, és mindezt csak fokozza, hogy a cselekmény függvényében még változik is a környezet (lesz éjszaka, nappal, napfelkelte, köd és akció utáni füst), továbbá rengeteg lehetőség van a maradandó rombolásra – habár komplett épületeket nem bonthatunk le, de a DUP-t tényleg ki lehet pucolni a városból, ugyanis szinte az összes helyőrségük és állomásuk elpusztítható, és ha egyszer eltakarítottuk a szemetet, akkor többé nem is kell aggódnunk miatta.

GYŰJTEMÉNYBE VELE

A Second Son ugyan rendkívül szórakoztató program, de ettől függetlenül korántsem hibátlan. A főhősünk súlytalan, úgy közlekedik, mint egy tollpihe, az épületek megmászását segíteni hivatott parkour-rendszer az Assassin's Creedek után megmosolyogtató, helyenként pedig kifejezetten frusztráló, és azt is tudni kell, hogy az új képességeken és a jóval interaktívabb város felépítésén kívül a fejlesztők nem sok mindent tettek hozzá a már meglévő recepthez. A harmadik Infamous-játék a látvány szempontjából tényleg nextgen színvonalat nyújt, de a játékmenet tekintetében még mindig a leköszönő konzolok teljesítményét másolja. Beszerzését minden akciójáték-rajongó PS4-tulajnak melegen ajánljuk, de az elvárásokat nem szabad túl magasra helyezni.

ÉRTÉKELÉS

A Sucker Punch harmadik Infamous-játéka főleg a látvány tekintetében aknázza ki az új generáció lehetőségeit, a játékmenet megmaradt a már ismert szinten. Még szerencse, hogy a szupererők használata még mindig hihetetlenül szórakoztató.

GRAFIKA: **92%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

Lehengerlő látvány, korrekt sztori, interaktív és változó város, több fajta, bármikor váltogatható szupererők.

KONTRA

A hős mozgása és irányítása néha kissé nevetséges, és újdonság sincs túl sok.

85%

Nemcsak a döntéseink befolyásolják karmánkat, de a harcstílusunk is: ha kivégezzük a rosszfiúkat, akkor a gonosz oldal pontjai nőnek, ha viszont ártalmatlanná tesszük őket, akkor pozitív rész erősödik.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/second-son

SNAKE? SNAAAAAAKEEE!

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES

[ÍRTA WILSON] A Metal Gear Solid ötödik epizódja sem maradt ízelítő nélkül, csakhogy most nem egy játék mellé csomagolták, hanem saját dobozt kapott – hosszabb vagy tartalmasabb ettől ugyan nem lett, de legalább a szomjat oltja, igaz, majdnem annyiért, amennyibe egy komplett játék kerül.

Az intézményesített demóárusítás egyidős azzal a platformmal, amely a csúcsra járatta az előzetes verziók műfaját. A kilencvenes évek közepétől uralkodó Sony PlayStation idején még csak álmodni sem lehetett széles sávú internetről (vagy egyáltalán internetről), így vásárlás előtt maximum csak heteket/hónapokat késő tesztek elolvasásával, vagy boltokban történő helyszíni szemlével lehetett felmérni, mire is érdemes eltapsolni a több hónap alatt összegyűjtött zsebpénzt. Hogy a probléma áthidalásra kerüljön, megszülettek a demólemezek: korongok, amik kizárólag előzetes változatokat tartalmaztak. Jó esetben színvonalas, érdekes magazin mellé csomagolták őket, rosszabb esetben pedig nem járt melléjük semmi, csak egy papíros. Mai fejjel nehéz elképzelni azt a kort, mikor az átlagos játékosnak külön demógyűjteménye volt, azt pedig még nehezebb felfogni, hogyan csinálhat valaki ebből üzletet 2014-ben – de ha a Konamiról és a Metal Gear Solidról van szó, máris összeáll a kép.

TÖMÖR ÉS KÍGYÓ IS

A Metal Gear Solid és a pénzért árusított demó ugyanis úgy passzol egymáshoz, mint a borsó meg a héja: az MGS 1 ízelítőért újságot kellett venni, az MGS2 demóért egy komplett játékot (Zone of the Enders), így a következő logikus lépés az volt, amit a Sony is csinál a Gran Turismóval. Kivágni a játék egy kis szeletét, bedobozolni, és a teljes változat megjelenése előtt hónapokkal piacra dobni, nyomott, de még így is magas áron – a Ground Zeroes esetében pedig pont ez történt. Fizetős, nem éppen olcsón mért ízelítőről van szó, amely a várhatóan 2015 januárjában megjelenő Metal Gear Solid V újításait igyekszik bemutatni egy aprócska kis területen, visszafogott mennyiségű tartalommal.

Mennyire visszafogott? A Ground Zeroes játszótere akkora, mintha 4-5 szakaszt összeollóztak volna a korábbi Metal Gear Solid epizódokból. Három-négy perc alatt (gyalogosan) könnyedén el lehet jutni a térkép egyik végéből a másikba, járművel ez az idő pedig minimum a felére redukálódik. Járművet viszont használjon az, aki rá van kényszerítve, vagy aki nem a lopakodást keresi a Metal Gear Solidban – de akkor mégis mit?!

TÚL AZ ÓCEÁNON

Hogy ennek a próbakörnek kerete is legyen, kapunk egy főhőst (az MGS3 óta Snakeként futtatott Big Bosst, a sorozat egyik központi figuráját), egy időkeretet (a hetvenes évek), és persze egy missziót: megtalálni és megmenteni egy kettős ügynököt és egy gyerekkatonát egy kubai börtöntáborból. Aki a sorozatot ismeri, ebből talán már le is szűrte, hogy a Ground Zeroes és a majdani Metal Gear Solid V: The Phantom Pain is a Peace Walker után játszódik, vagyis folytatja azt az „előzményszálat", amit a Metal Gear Solid 3 indított el.

Előzmény? Hetvenes évek? Mi a francról van itt szó? Ezt röviden és tömören elmondani nem lehet, hosszan pedig azért nem, mert egy teljes magazin se lenne elég minden szereplőt bemutatni, minden eseményt kivonatos formában leírni. A Ground Zeroest igazán megérteni nem egyszerű feladat, a menübe pakolt gyorstalpaló is csak arra jó, hogy a furcsa nevek mellé adjon némi kerettörténetet, így aki csak most csatlakozik be a Metal Gear Solid-sagába, az a felszínen fog tapogatózni. A többiek viszont nemcsak egy izgalmas sztorit kapnak, de arra is gyorsan rá fognak ébredni, hogy a Ground Zeroeszal az MGS végre megújult, még ha nem is alapjaiban, de pont annyira, hogy ismét megérje visszaülni a Kodzsima-hullámvasútra.

A BÉKE HÍRNÖKE

Adott tehát egy, az éjszaka sötétjébe burkolózó börtön, két kiszabadítandó túsz, több tucat épület, és persze egy kisebb hadseregnyi katona, akik a placcot őrzik, na meg egy nem éppen magányos hős, aki rádión át kap támogatást tippek, trükkök és utasítások formájában, de ha úgy tartja kedve, előveheti érintőkijelzős készülékét is (az MGS-univerzumban a technológiai fejlődés más tempóban haladt, mint a valóságban), amin láthatja a bázis térképét és a már bemért ellenfelek helyzetét. Az viszont, hogy merre mész és mit teszel,

ADATOK

KIADÓ
Konami Games

FEJLESZTŐ
Kojima Productions

MŰFAJ
lopakodós akció

MULTI
nincs

INFO

A Metal Gear Solid V: Ground Zeroes 2014. március 20-án jelent meg PS3-ra, PS4-re, X360-ra és Xbox One-ra, és annak ellenére, hogy nem egy teljes játékról van szó, a boltokban 10.000 Ft-ot kérnek érte.

Csakis rajtunk áll, hogy milyen módon visszük végig a „sztorit", de tény, hogy az oroszlánkörmeit lopakodva mutatja meg a játék.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HASZNÁLD A TÁVCSÖVET!

Snake alapfelszerelése a digitális távcső, amely a játék egyik leghasznosabb eszköze. Segítségével felderíthető, mi van a távolban (három zoomfokozata miatt remekül be lehet látni vele az egész terepet), ráadásul, ha egy-két másodpercig egy őrön hagyod a fókuszt, az jelzést kap a feje fölé, és onnantól kezdve mindig látni fogod a helyzetét mind a térképen, mind a játéktérben – ezáltal az összes katonát megjelölheted!

CSAPJ ZAJT

Bár elsőre furcsán hangozhat egy lopakodós játékban a tipp, miszerint csapj zajt, valójában azonban ez az egyik legolcsóbb és legegyszerűbb módja, hogy csapdába csald az ellenfeleidet. Snake üres tárak hajigálásával keltheti fel a kiszemeltek figyelmét: próbáld szűk folyosókba vagy elhagyatott sarkokba csalni a prédád, ahol könnyedén leteperheted, vagy feltűnésmentesen beleküldhetsz egy golyót.

NE ÖLJ, CSAK KÁBÍTS!

Játékosként szinte már reflex azonnal puskavégre kapni az őröket, de itt ez hatalmas hiba lenne: a Metal Gear Solid-sorozat akkor igazán élvezetes, ha egyáltalán nem ölsz, és ha ellenségbe futsz, akkor maximum csak a kábítópisztolyod használod. Fontos azonban a célzás: ha nem fejre lősz, akkor akár egy percig is eltarthat, míg hatni kezd a szer, addigra pedig könnyen lebukhatsz.

HAYTER KI, SUTHERLAND BE

Mind Kodzsima, mind a Metal Gear Solid rajongók fejében egybeforrt a sorozat főhőse az őt szinkronizáló David Hayter nevével: kettejük kapcsolata olyan szoros volt, hogy még a teljesen más főszereplővel bíró MGS3-ban is ő adta Big Boss hangját. A szerelemnek azonban vége, Hayter meglehetősen túljátszott, néha kifejezetten irritáló játéka elöregedett, így a Metal Gear Solid 5-ben már más adja Snake hangját, méghozzá nem is akárki: a japán brigád a 24-gyel a karrierjét teljesen rebootoló Kiefer Sutherlandet nyerte meg magának, így az eddiginél jóval életszerűbb főhősre számíthatunk, hiszen a Golden Globe- és Emmy-díjas színész nem csupán szinkronizált, de a motion capture munkálatokból is kivette a részét.

már teljes egészében rajtad múlik: a Ground Zeroes egyik hatalmas újítása a korábbi részekhez képest hatalmas szabadság, ami mind a játéktér méretére, mind a feladatok kivitelezésére értendő. Ugyan eddig is volt lehetőség alternatív útvonalak használatára (sőt, a sikerhez egyenesen kötelező is volt), csak épp sokkal kisebb léptékben.

A szabadabb mászkálás és a több lehetőség ellenére a Ground Zeroes azért továbbra is egy vérbeli Metal Gear Solid-játék, ami elsősorban a lopakodásról szól, annak ellenére, hogy bárhol, bárkit meg lehet benne ölni (gy.k.: nem érdemes). Egy hiányzó strázsa azonnal szemet szúr, a riadóra több tucatnyian sereglenek elő, és a végső pontszámot is negatív irányba tolják a begyűjtött skalpok, így aki igazán sikeres akar lenni, inkább elkerüli, maximum elkábítja az őröket, halálos fegyvert nem használ, a robbanóhordókat nem bántja, kicselezi a kamerákat és az elhaladó járműveket is.

KOMPAKT KALAND

A teljesítendő feladat se nem nehéz, se nem túl hosszú: a két rab megtalálása és kiszabadítása még a legrosszabb játékosoknak se fog két óránál tovább tartani, és ez az idő egyesen arányban csökken az agresszívabb mentalitással. Vagyis minél többet ölsz, annál gyorsabban haladsz, főleg, ha

járművet is használsz. Utóbbira a sorozat történetében még nem volt lehetőség, így a dzsipek, tankok, teherautók irányítása kifejezetten nagy újításnak számít. Változott-e ezenkívül bármi más? Nem nagyon; az irányítás ugyan jóval modernebb, mint eddig (bár még mindig három gombot kell lenyomni ahhoz, hogy belső nézetből is lehessen tüzelni), és már csak egy-két év lemaradásban van a nyugathoz képest (szemben az eddigi 5-6 éves, archaikus megoldásokkal), de ez azért még mindig ugyanaz a Metal Gear Solid, amit mind a mai napig milliók tisztelnek istenként.

Ez egyszerre pozitívum és negatívum. Jó, mert az MGS kerete még mindig kiváló, történetmesélése minden eddiginél erősebb (Kodzsima két évtized után ráébredt, hogy nem filmet rendez, hanem játékot, így nem kell 45 perces átvezetőket bámulni), játékmenete pedig egyáltalán nem kopott meg, a rabló-pandúr játék az őrökkel továbbra is megunhatatlan, akárcsak Snake gazdag mozgáskultúrájának és eszköztárának kiaknázása. Negatívum viszont, hogy minden korábbi trükk működik, a mesterséges intelligencia szinte semennyit nem fejlődött, így ami az elmúlt három epizódban használható taktika volt, az itt is tökéletesen megállja a helyét. Ellenfeleink nem túl okosak, ami nincs az orruk előtt, azt szinte észre sem veszik, meg sem hallják, olyan könnyen lehet őket becserkészni, mint az erdei kisállatokat. Ennek persze megvan a maga perverz élvezeti faktora, egy egész bázisnyi katonát elkábítani még mindig kielégítő érzés, de azért jó lett volna alapvető változtatásokat is eszközölni. Persze egy demónak nem feltétlenül kell elsütnie minden új trükköt, nem árt, ha marad meglepetés a teljes változatra is.

Ha egy ilyen verekedős, őrök által betámadós szituációba keveredsz, akkor az a helyzet, hogy nem vagy mestere a lopakodós játékmenetnek.

ÉRTÉKELÉS

Kár lenne nem demóként hivatkozni a Ground Zeroesra, még úgy is, hogy tízezer forintot kérnek érte: irreálisan drága, de tényleg szórakoztató!

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Sokat fejlődött az irányítás a korábbi részekhez képest, a játékmenet pedig még mindig kiváló.

KONTRA

Játékélmény ide, játékélmény oda, két óra az két óra a mellékküldetések ellenére is.

70%

Egy dolgot persze nem lehet elvitatni a Ground Zeroestól, mégpedig azt, hogy esetenként egészen fantasztikusan néz ki. A bevilágítása egyenesen zseniális, a különböző napszakok teljesen más hangulatot kölcsönöznek a terepnek, és még a játékmenetre is kihatással vannak, hiszen ami éjjel használható taktikának bizonyul, az nappal sok esetben egyáltalán nem működik. Ha ehhez hozzávesszük, hogy PS4-en és Xbox One-on a képfrissítés soha, egyetlen alkalommal sem esik 60 fps alá, egyenesen észveszejtő, amit a Kodzsima-csapat mérnökei összehoztak. A Ground Zeroes még az előző konzolgeneráción is csinos (bár ott az fps inkább a 20-at nyaldossa, méghozzá alulról), de ha az a két változat nem létezne, a Ground Zeroes még a mostaninál is szebb lehetne.

De vajon megér két órányi játékélmény (oké, mellékküldetésekkel és az elrejtett dolgok megtalálásával öt óra) tízezer forintot? Objektíven nézve természetesen nem, de nehéz objektívnek maradni egy olyan sorozat új epizódja kapcsán, amely ugyan még mindig egy tizenéves mangarajongó szintjén mozgó történettel operál, de ezt olyan színvonalasan, olyan élvezetesen tálalja, amire csak nagyon kevesen képesek. Kodzsima nem egy sokoldalú lángelme, de Metal Gear Solidot gyártani még mindig hiba nélkül tud!

GUGGOLJ, NE FUSS

Bár már hozzászokhattunk, hogy a közlekedés leggyorsabb módja a futás (vagy egy jármű használata), a Ground Zeroesban a legjobb, ha kizárólag a guggolást használod, és csak akkor kapcsolsz magasabb fokozatra, mikor teljesen tiszta a terep, és senki sincs a közeledben. Így kelted a lehető legkevesebb feltűnést, nem csapsz annyi zajt, és bárki mögé be tudsz osonni anélkül, hogy az illető ezt észrevenné.

FAGGASD KI AZ ŐRÖKET

Ha sikeresen egy őr mögé lopakodsz, akkor egy látványos mozdulattal elkaphatod a nyakát, és a földre teperheted: az elaltatás után ez a legcsendesebb, legtisztább módja az elintézésüknek, ráadásul rendkívül hasznos is, hiszen minden katona kifaggatható, és ők örömmel jelölik be a térképen a felszerelést rejtő helyeket, vagy épp a nehézsúlyú társaikat, akiket így könnyedén elkerülhetsz.

KERESS ALTERNATÍVÁKAT

Kifejezetten egyszerűnek tűnhet a bázis egyes részeibe való bejutás, de könnyedén belefuthatsz egy korábban nem látott őrjáratba, egy kamerába, vagy egy páncélozott csapatszállítóba, így mielőtt behatolnál valahová, mindenképp járd körbe a területet, mert szinte mindig találhatsz alternatív útvonalat (egy nyitva hagyott szellőzőt, egy lyukat a kerítésen), ahol ellenállás nélkül juthatsz be a legjobban őrzött helyekre is.

HASZNÁLD A JÁRMŰVEKET

A sorozatban először végre van lehetőség vezetni is a pályán lévő járműveket: ha gyorsan akarsz valahová eljutni, bevállalhatod a felfedezéssel járó kockázatot. Sokkal jobb azonban, ha az őrök által irányított teherautókat használod ki, mert azok platójára felugorva észrevétlenül osonhatsz be a legjobban őrzött bázisra is, sőt, ha esetleg távolból élesíthető robbanószert raksz rájuk, trójai falóként is működhetnek.

NAGYVASAK EGY ÖREG HARDVEREN

WORLD OF TANKS: XBOX 360 EDITION

[ÍRTA MIGUEL] **Ha ma valaki elkészíti egy sikeres játék átiratát egy másik játékplatformra, általában nem örülünk. A World of Tanks Xbox 360-as portja alapból nem ilyen lenne, de azért itt is vannak komoly kérdőjelek. Például az, hogy minek álltak egyáltalán neki.**

A World of Tanks kritikai és üzleti siker, a Wargaming.net fejlesztői tulajdonképpen hátra is dőlhetnének, vagy úszkálhatnának a folyamatosan ömlő, medencényi pénzükben, de valamiért nem ezt teszik. Egyrészt új játékokat fejlesztenek (a repülősről írt tesztünket el is olvashatják az 58. oldalon), másrészt a már meglévő, hatalmas játékosbázissal rendelkező PC-s sikerüket is folyamatosan simogatják és szépítgetik. Ja, és nem mellesleg szép lassan elkészítették az X360-as portot is.

INGYEN VAN, HA FIZETSZ

Érdekesség, hogy bár a WoT a Microsoft konzolján is ingyenesen érhető el, az egyhetes ingyenes időszakot leszámítva csak a Gold előfizetéssel rendelkezők játszhatnak vele. Vagyis ha egyszer már fizettél érte, játszhatsz vele ingyen. A másik fontos dolog, amit mindenképp el kell mondanunk még azelőtt, hogy bárkit arra csábítanánk, játsszon a játékkal, hogy hiába van PC-s WoT-accountod, rajta kifejlesztett tankok és aranyhegyek tömkelegével, itt és most az nem számít. A konzolos változathoz ugyanis az xboxos felhasználói fiókot rendeli hozzá a gép, és a fejlesztők nem győzik hangsúlyozni, hogy soha nem lesz átjárás a két rendszer, illetve az egy felhasználóhoz tartozó, de eltérő platformhoz kötött fiókok között. És akkor most, hogy elijesztettünk mindenkit, aki amúgy is csak útban lenne a harcmezőn, lássuk, mit is rakott össze a Wargaming West fejlesztőcsapata.

Lelövöm a poént jó előre: egész jót, csak hát minek. A „csak hát minek"-ről majd később beszélünk, most jöjjön az egész jó rész. A játék például nem túl csúnya. Figyelembe véve, hogy hány éves vason fut, tulajdonképpen egész szép. Sőt, ha azt nézzük, hogy hány bődületesen csúnya PC-s verziót is ugrik át helyből, akkor kifejezetten csodaszerű. Néhány felületkitöltési hibát és pixeles furcsaságot leszámítva jó eredményt kapunk, olyat,

ADATOK

KIADÓ
Wargaming.net

FEJLESZTŐ
Wargaming West

MŰFAJ
MMO akció/stratégia

MULTI
van

INFO

A WoT Xbox 360-as változata 2014. február 12-én jelent. A játék ingyenes, de mivel a csatákhoz internetkapcsolat szükséges, ezért mindenképpen Xbox Live Gold előfizetés kell ahhoz, hogy a próbaidőszak után is részt vehess a meccsekben.

amit egy hatvanezres PC-n amúgy soha nem kapnánk. Az egész ráadásul baromi folyamatos, valószínűleg jót tesz neki az Xbox Live hálózata, hogy nincs semmi furcsaság a netkódban, az egész megy, mert már tíz éve amúgy is megy.

KICSIT VÁLTOZOTT

A játék kezelését mind a menükben, mind a csatatéren átalakították picit, ez természetesen egyértelműen következik abból a sajnálatos tényből, hogy a konzolhoz nincs egér. A menük kezelését egy picit szokni kell, de ha már volt dolga az embernek konzolos-analóg karos menükezeléshez, akkor nem lesz probléma. A tankok irányítása már eggyel bonyolultabb, a jármű nem arra megy, amerre a kamera néz, a jobb analóg karral a tornyot irányíthatjuk, vagyis a gép teteje szép lassan fordul a kamera után, a tank pedig arra megy, amerre éppen áll. A kontrolleres irányítás amúgy nem ördögtől való dolog, kicsit

talán közelebb is áll a valósághoz – persze ne pont a WoT-ban, pláne ne a konzolos változatban keressünk szimulátoros vonásokat. Alapból a jobb bumperre van kötve a célzásrásegítés, amit megrögzött PC-sként eleinte talán majd nem akarsz használni, de fogadd el, hogy mindenki használja, szóval miért kerülnél hátrányba csak azért, mert neked elveid vannak.

A tankcsaták továbbra is akciódúsak és pörgősek, főleg, hogy esküdni mernék: kicsit felgyorsították a PC-s változat meglehetősen lomha fémszörnyeit. Az alapok amúgy most is stimmelnek. Amerikai, brit és német páncélosok vannak. Háromféle harckocsi (könnyű, közepes, nehéz), félig rögzített csövű tankvadászok, és persze a legkirá... bocsánat, tehát az önjáró lövegek. Három játékmód van, de a lényeg mindben ugyanaz: játssz ügyesen, de ha mégis kilőnek, nincs miért szomorkodni. Csak pattanj vissza a garázsba, ülj be egy másik tankodba, és lépj be egy új csatába addig, míg az előzőt végignyomják a túlélők.

A csatákban tapasztalatot és pénzt nyerünk, ezekből fejleszthetjük ki, illetve

Oké, hogy tankkal elég nehéz bujkálni, de ennél jobban látható helyre nem is lehetett volna gurulni...

VIDEO EZZEL JÁTSZUNK

Ha kíváncsi vagy az „Ezzel játszunk..." videósorozat World of Tanks-es (PC) epizódjára, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/ezzel/wot

A MEGKERÜLT CIRKÁLÓK

Reméljük, hogy nem lesz trend abból, hogy a Wargaming soron következő játékai mindig kicsit rosszabbak, mint az előző, a hadihajós ötletük ugyanis olyan nagyot durranhat, mint a főszereplői. A World of Warships (korábban Battleships) ugyanaz lenne, mint a tankos meg a repülős változat, de tankos meg repülős játékból volt sok, hadihajósból meg csak elvétve akadt használható (köztük a magyar Battlestations-sorozat). A WoWS-ból sokat még nem látott a nagyközönség, de annyi biztos, hogy a készítők most is próbálják megtalálni az egyensúlyt a valóság modellezése és a kazuár élmény között. Lesznek anyahajók, rombolók, csatahajók, a helyszínek között meg akad majd európai ugyanúgy, mint csendes-óceáni (na, nem mintha olyan sokban különbözne az ottani víz az ittenitől). Sajnos egyelőre az alfatesztek folynak, megjelenési dátum egyelőre még évszám szintjén sincs.

vehetjük meg a jobb felszerelést és az újabb és újabb tankokat. A fejlődést valamennyire gyorsítja, ha valódi pénzből veszünk magunknak ezt-azt. Fontos, hogy most nem a Wargaming weboldalán tehetjük ezt meg, hanem az Xbox menürendszerén keresztül, pont úgy, ahogy más játékokban vásároljuk az extra tartalmat.

PÖRÖGNEK A POKOL MASINÁI

Persze kit érdekelnek ezek a lényegtelen apróságok, a fő kérdés, hogy a játék ugyanolyan pokolian jó móka-e, mint a számítógépes változat. Na, itt jön a bonyolult rész. Mert egyrészt igen, a játék pont ugyanolyan izgalmas és fordulatos tud lenni (vagy épp idegesítő, mikor a hetedik másodpercben kilőnek), mint az eredeti platformon. Viszont a játékegyensúlyon nagyon látszik, hogy nem nyolcvanmillió regisztrált játékos van, hanem maximum néhány százezer, és ehhez arányul az épp online ellenfelek száma is. Míg PC-n csak nagyon ritkán sorsol össze technikai fejlettségben egymástól nagyon messze lévő tankokat a játék, az xboxos teszt alatt már az első meccsen láttam tier négyes ellenfeleket, akik ellen a csenevész kis harckocsi-kezdeményeimmel nem sok esélyem volt. Ez persze nem a játék hibája, csak azért mondom el, mert egy MMO-lövölde csak annyira jó, mint amennyire az ellenfelek és a játékostársak. Szerencsére a kommunikációt segítő, gombnyomogatós-körmenüs megoldás nagyon jól sikerült, és sokat segít akkor is, ha a csapattársaknak nincs mikrofonja (vagy mindenkit lenémítottunk, mert elegünk lett a sipítozó német tinikből).

Fúúúúúú, tudjátok, mi jutott eszünkbe erről a képről? Hogy mekkora nagy királyság lenne, ha valaki végre kiadná a World of Locomotives című játékot!

A WORLD OF TANKS AMÚGY RENDBEN VAN, AZON KÍVÜL, HOGY NEM JÓSOLUNK NEKI NAGY JÖVŐT EGY LEKÖSZÖNŐBEN LÉVŐ PLATFORMON

Ez utóbbiakkal (mármint a játékosokkal, nem a német tinikkel) is lesz egy kis probléma. Egyszerűen a konzolos játékosok közül sokaknak furcsa lesz, hogy ez nem egy FPS, itt nem célravezető a szemtől-szembe leállás, akkor sem, ha a még gyorsítottan is lomha járművek ezt sugallják. Nagyon sokszor volt, hogy a nyílt terepen egymással szemben felsorakozott tankok egész sorát lehetett látni, természetesen a minimális taktikai érzékkel rendelkező többiek legnagyobb örömére. Azt gondolom, hogy az idők folyamán szépen lassan kikopnak (vagy felvilágosodnak) azok, akik szerint a WoT erről szól, csak az a nagy kérdés, hogy ez még időben lesz-e.

Oké, elismerjük, hogy ilyen helyzettel nem nagyon fogtok találkozni a játékban. De jó kép, nem?

A JÖVŐ TITKA

Az xboxos multik sajátságos jellemzője ugyanis az, hogy előbb-utóbb minden játékból kivesznek a játékosok. Mindegy, hogy komoly, AAA címekről van szó, vagy pillanatnyi népszerűségi hullám tetejét meglovagoló kicsikről, ha valami biztos a halál meg az adó mellett az életben, az az, hogy a multira kihegyezett xboxos játékokba egy idő után csak körbenézni járnak be az érdeklődők. A WoT-nál ez még nem fenyeget, de vajon egy amúgy is haldokló platformon miért futna fel azok száma, akik játszani akarnak egy olyan játékkal, ami elhivatottságot és rendszeres játékot igényel a fejlődéshez? A WoT konzolos átirata jól sikerült ugyan, de annyira azért nem, hogy hirtelen ezzel is milliók kezdjenek el játszani. Olvasni olyan véleményeket, hogy a Wargaming arra alapoz, hogy pont az ilyen Gold-tagsághoz kötött, de ingyenes játékok ideje jön majd el akkor, amikor a még mindig működőképes vashoz már nem jönnek az új címek. Kiderül.

Mindenesetre azt nagyon gondolja át mindenki, hogy mennyi igazi pénzt feccöl bele a konzolos változatba (főleg akkor, ha a PC-sbe egyszer már belerakott pár száz gombóc fagyinyit). Ha valakinek kialakult haveri köre van, akikkel amúgy is együtt multizik, mindenképpen érdemes kipróbálni ezt is, a WoT aztán van annyira addiktív, hogy néhány hónapra kiüsse az aktuális CoD-ot vagy Battlefieldet. Ráadásul a mikrotranzakciót sem erőlteti senki, nem lógatják ötpercenként a képünkbe az aranyvásárlás lehetőségét, minden tökéletesen elérhető akkor is, ha egy vasat sem akarunk költeni.

ÉRTÉKELÉS

Egy kifejlesztett PC-s fiókról nem éri meg váltani, de ha van Xboxod és Gold előfizetésed, mindenképp érdemes nekilátni, mert többet ad, mint a híres FPS-ek tankos küldetései.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Nem tolják az arcunkba, hogy hol tudunk mégis fizetni a könnyebb haladásért, ráadásul pöpec port lett, nincsenek rejtett hibák vagy rossz megoldások.

KONTRA

A játéknak igazából nincs jövője, legjobb esetben is a platformmal együtt fog meghalni az egész. Sokat számít az is, hogy kikkel kerülünk össze a csatákban.

70%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/wot

OUT THERE

[ÍRTA **MO**] **A roguelike műfaj, vagyis a döntéseink szerint alakuló történet egyik gyöngyszeme az Out There, melyben nagyon sokszor meghalunk majd az űr végtelen magányában – de közben fura módon még élvezzük is.**

Valamikor a 22. században járunk. A hibernálásból felébredve ráeszmélünk, hogy nem kijelölt utunkon járunk a Jupiter egyik holdja felé, hanem a világűr valamely nagyon távoli pontjára sodródtunk, csillagrendszerekkel arrébb otthonunktól. Miután megtaláljuk a helyes irányt a Föld felé, nekivágunk hosszú és veszélyes utunknak vörös törpéken és szupernóvákon keresztül, melynek során nemcsak a folyamatos üzemanyag- és oxigénpótlásról kell gondoskodnunk, hanem a világűr legkülönfélébb lényeivel is felvehetjük a kapcsolatot, hogy segítsék, vagy épp hátráltassák kalandunkat. Bár semmiféle harcba nem bonyolódunk a játék során, az Out There mégis a küzdelemről szól: az egyes bolygók és csillagrendszerek között utazva folyamatosan pótolnunk kell a nyersanyagkészletünket. Méghozzá nem is akárhogy, hiszen űrhajónk raktere szűkös, így csak meghatározott mennyiségű dolgot tárolhatunk benne egyszerre, és ez adja a játék legfőbb izgalmát. Muszáj folyamatosan sakkoznunk a kapacitásunkkal, és döntéseket hoznunk, stratégiát felállítanunk, ha el szeretnénk érni célunkat. A legfontosabb persze, hogy az üzemanyaghoz szükséges hidrogénből és héliumból, a különféle technikai eszközök és pajzsunk elkészítéséhez elengedhetetlen vasból, meg persze az oxigénből legyen mindig elegendő mennyiség, különben hajónk pillanatok alatt lebegő fémkoporsóvá változik. Piszok nehéz agytorna, és persze akkor még ott van a hazaút kérdése, amelynek során rengeteg fordulat, több mint 300 felfedezni való csillagrendszer, idegen fajok, fekete lyukak, cserélhető űrhajók és megannyi izgalom vár ránk. A játékmenet amúgy nem túl bonyolult (több felkínált lehetőség közül kell a nekünk szimpatikusra rábökni), és szükséges hozzá az angol vagy a francia nyelv alapos ismerete, mert írott naplófeljegyzéseken és stílusos, képregényszerű rajzokon bontakozik ki a történet, amely rengeteg szálon fut, és három befejezéssel is bír. Minden a mi döntésünkön múlik, hogy miként jutunk el a végkifejlethez, és persze az is, hogy melyikhez. Nem kérdéses, az Out There többszöri újrajátszásra is izgalmas, de persze ember legyen a talpán, aki akár csak egyszer is elnavigálja űrhajóját a Földig. Kihagyhatatlan!

ADATOK

KIADÓ **Mi-Clos Studio**
FEJLESZTŐ **Mi-Clos Studio**
MŰFAJ **stratégiai-logikai**
ÁR **1099 Ft**

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

92%

Mi is nagyjából így képzeljük az idegenekkel való találkozást: megjelenik valami teljesen fura létforma, karattyol, mi pedig egyetlen szavát sem értjük.

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

SMASH HIT

[ÍRTA **MO**] **Ha gyerekként sokszor éreztél ellenállhatatlan vágyat arra, hogy a szomszéd ablakát bezúzd egy jókora kaviccsal, akkor a Smash Hit a te játékod. Itt ugyanis a túlélésed múlik azon, hogy szilánkokra törj mindent.**

A Smash Hit felfogható egy rendhagyó endless run játékként, hiszen a pályán automatikusan haladunk előre, miközben el kell kerülnünk az elénk tornyosuló akadályokat. Csakhogy itt nem tudunk jobbra-balra mozdulni, hanem jókora acélgolyókkal kell szétrombolnunk az utunkba kerülő üveglapokat és kristályszerű torlaszokat, nem kevesebb mint ötven egyedi, színes-csillogó szakaszon keresztül. A lőszert azonban nem hajigálhatjuk össze-vissza, hiszen a muníció véges, visszatölteni pedig csak az út közben felbukkanó világító kristálypiramisok telibe trafálásával lehet: egypontos találat három plusz golyót jelent a tarsolyunkban. Az akadályoknak nekiütközve azonban rögvest tíz golyót veszítünk, ha pedig kifogyunk, akkor bizony vége a játéknak, és kezdhetjük elölről az egész menetet. A pályák amúgy fokozatosan nehezednek, egyre több és gyorsabban mozgó akadály állja majd utunkat, és persze a kristálypiramisok is ritkulnak, illetőleg mozgó elemeken kapnak helyet, hogy még nehezebb legyen eltalálni őket.

A Smash Hit nemcsak a reflexek, hanem az időzítések játéka is, hiszen sokszor érdemes kivárni, hogy miként mozdulnak el előttünk az üveglapok, mert nem kell mindent lerombolnunk, hogy épségben továbbhaladhassunk. A fizika egyébként remek, a golyók eldobásakor, ami a képernyő adott pontjára koppintva történik, figyelembe kell vennünk a távolságot és a dobás ívét is, hogy célba találjunk. A találatok pedig a pontosság függvényében végzik a pusztítást, így simán belénk rongyolhat egy olyan akadály, aminek mondjuk csak a szélét borotváltuk le az első lövésünkkel. Kezdetekben sok golyót elpazarolunk majd, de könnyű ráérezni a dolog ízére, utána viszont elég nehéz abbahagyni a vidám üvegcsörömpöléssel járó dobálózást. Az unalom elkerülése végett azonban nem árt beruházni a 440 forintos prémium verzióra, mert akkor kihasználhatjuk a checkpoint-rendszer adta lehetőséget, és nem kell újra és újra ismételnünk a játék első szakaszait, ami egyébként elég frusztráló tud lenni.

A képek alapján az ember nem nagyon szeretne bele ebbe a játékba, de ha elindítjuk és ráérzünk az ízére, akkor már nehéz megszabadulni tőle.

ADATOK

KIADÓ **Mediocre Games**
FEJLESZTŐ **Mediocre Games**
MŰFAJ **akció**
ÁR **ingyenes**

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

82%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

A LANTFORGATÓ

BARDBARIAN

[ÍRTA **MIDNITE**] **Bartnak, a falu ügyeletes barbárjának napja nem úgy alakul, ahogy elképzelnéd. Az emberiségre támadó szörnyek menetrend szerinti érkezése stimmel, ám a csatát ma nem a nyers erő fogja eldönteni, és a harci fejsze sem csapkod koponyákat.**

Bart eddig élte a tipikus kigyúrt, vércsatakos harcosok életét, orkokat verve húspéppé fejszéjével. Ám barbárunk a reggeli fogmosás közben úgy döntött, feladja sablonos szerepét, s követi szíve igazi vágyát: bárd lesz belőle! Elhatározását hamar tett követi, hiszen pusztító horda tör a falura, amelyet muszáj lesz visszaverni, mielőtt elpusztítja a település haszontalan, ám annál dekoratívabb óriáskristályát. Ennek megelőzése pedig már a te irányításoddal fog történni! Kezed alatt Bart valóban muzsikájával küzd a szörnyek ellen: hűséges csatabárdjából néhány húr segítségével lantot készít, majd a legzúzósabb dallamok lejátszásával csábít maga mellé csatlósokat, akik a munka erőszakos részét végzik el helyette. Indulhat tehát a fizikai- és audioszinten egyaránt erős csapatás: isten hozott a frissen megalkotott bárd-barbár munkakör első napján!

MÍG A FÖLD KEREK, MINDIG LESZNEK ROCKEREK...

A Bardbarian alapjában egy négyfázisú tower defense, ahol az egyes fázisok a napszakokat képviselik. Ennek megfelelően a „Reggel" fejezettel kezdődik a sztori, mikor

Csak egy napig kell kibírni! Hát egy igazán komoly játékosnak az semmi. Nem igaz...?

előhívhasson, neked pedig választanod kell az elérhető alakok közül, akik változatos támadóerővel, hatókörrel és támadási formákkal rendelkeznek. Eleinte csak három lehetőség van: íjász, bokszoló és mágus. Összesen maximum három ember harcolhat melletted, de a későbbi fázisokban bővül az elérhető zsoldosok repertoárja is, csatlakoznak gyógyítók, törpék, lovagok és más különlegességek. A harc során automatikusan gyűlő hangjegyekkel idézhetsz meg újabb egységeket, pótolva azt, aki elhullott, de akár cserélgetheted is a csatlósaidat. Ám nem érdemes gyakorta váltani, mert katonáid az orkgyilkosságaik számát követve

Ha szereted a rockot, és nem veted meg a tower defense műfajt, akkor itt az ideje, hogy segíts Bartnak falut védeni!

Bart kilép viskója ajtaján, és új fejsze-lantját lengetve megszemléli a falu büszkeségét: egy böszme nagy, tökéletesen használhatatlan, de csinos kristályt. A szörnyhordák nyilván e csodaszép ereklye az elpusztítására törnek, és amennyiben a kristály megsemmisül, Bart küldetése is megbukott (game over, hogy egyértelmű legyek).

Hogy távol tartsa a gaz orkokat a falu kincsétől, bárdunknak a metálzene erejével kell katonákat idéznie maga mellé. Ehhez pedig hangjegyek szükségesek: ébredés után még pont annyi hangjegy van elraktározva pengetőujjaiban, hogy egy-két alap zsoldost

lépnek szintet, vagyis minél régebben harcolnak melletted, annál erősebbé válnak. Érdemes viszont kísérletezni csapatod összetételével, hisz a játék előrehaladtával egyre több kombináció nyílik meg a tankok, lövészek és gyógyítók variálásával.

A hangjegyek másik haszna, hogy olyan melódiák pengetésére is felhasználhatók, melyek ideiglenes boostot adnak csapatodnak. Van például egy riff a támadási erő növelésére, egy másik a sebzést csökkenti, a legdurvább szóló letolásával pedig Bart képes akár a környező összes szörnyet másodpercekre elkábítani. Ezek a zenei közjátékok amúgy megunhatatlan bónuszt jelentenek az egyre ömlő gonoszhordák hullámai közepette. Bart és osztaga képernyőn huzigált ujjadat követve szlalomozik az egyre acélosabb külsejű rémségek között, akik kövekkel, tűzgolyókkal dobálóznak, meg husángokkal csapkodnak a kristály felé menet. Az egyik legnehezebb feladat sértetlenül ellavírozni a lövedékek és szörnyek közt, miközben csapattagjaid szellős alakzatban haladva mögötted nyilazzák, ütik, mágiázzák az inváziót...

Sose feledd, hogy nem vagy egyedül. Jó pénzért bárki csatlakozik a nemes ügyhöz!

...DE MIVEL OVÁLIS, JÓ NEKÜNK A METÁL IS!

A legyakott hullákból természetesen loot hullik, a pénzt pedig ott ne hagyd, hiszen a zsákmányt a halálod után (ami a játék bedrótozott nehézségét tekintve gyakori élmény) fejlesztésekbe ölheted. Tápolhatod Bart képességeit, turbózhatod a zsoldosokat, vagy erősítheted a csapatkohéziót (a „Dezodor" extra megvásárlásával például katonáid kevésbé lesznek büdösek, vagyis egymáshoz közel húzódva harcolnak, így nehezebb eltalálni őket). Külön mókásak azok a fejlesztések, amiket a faluhoz vehetsz: kedvencem a „Falusi jószág", egy kretén külsejű mutáns mosómedve, ami követ és felszedi helyetted a lootot. Hasonlóan hasznos a helyi lakosok szimpátiájának megfizetése (ki mondta, hogy pénzért nem vehetsz barátokat?), akik cserébe kinyitják előtted üzleteiket a harc hevében. Az egyik bolt például a hentesé, akitől ironikus módon életerőt adó bacont kapsz.

A Reggel fázist a Dél követi, majd így tovább, éjszakáig. Csak négy checkpoint van az egész játékban, halálod esetén ezektől kezdheted újra a napot. A metál aláfestéshez hasonló nehézségi szintet csak jelentős fejlesztésekkel tudod legyőzni, vagyis jó sok arany kell majd ahhoz, hogy feltápold magad, és eljuss a délutánig. De ez nem fogja kedved szegni! Az elbűvölő grafika, a remek zene és a pörgős játékmenet sokáig elszórakoztat – ha a falunak szerencséje van, akkor egy egész napon át.

ADATOK

KIADÓ
Bulkypix

FEJLESZTŐ
Bulkypix

MŰFAJ
startégia/akció

ÁR
0,89 euró

ÉRTÉKELÉS

Jól összerakott játékmenettel, szellemes poénokkal operáló tower defense, aminek zenei anyagát a Maximum Satan nevű metálbanda jegyzi.

GRAFIKA:	**85%**
HANG:	**96%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**87%**

PRO

Zúzós zene, szerethető grafika, vicces kerettörténet, bakiktól mentes irányítás és egyedi hangulat – vagyis megéri a pénzét!

KONTRA

Nincs választható nehézség, a játék bizony emberes kihívást nyújt, amit egyesek élvezni fognak, másokat viszont elrettenthet.

90%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

WARFRAME

[ÍRTA JOHNBART] **EGY ÉVE MÁR, HOGY A DIGITAL EXTREMES (DE) ŰRNINDZSÁI NEKIÁLLTAK VISSZAFOGLALNI TÁVOLI JÖVŐNK ELFAJZOTT NAPRENDSZERÉT, ÉPP IDEJE VOLT HÁT MEGLESNÜNK, HOGY ÁLL JELENLEG AZ ONLINE HÁBORÚ. KARDOK, KARABÉLYOK, MÁGIA ÉS SOK-SOK GRIND – LÁSSUK, HOVÁ FEJLŐDÖTT A WARFRAME AZ ELMÚLT ÉV ALATT!**

Kellemes meglepetés volt számomra a Warframe, a kooperatív hentelde ugyanis az akciójátékok és a cRPG-k legjobb elemeit gyúrta össze egy ütős kis TPS-ben: előbbiektől a pörgős akciózást, utóbbiaktól pedig a mély fejlődési- és lootrendszert emelte át egy remek sci-fi közegbe.

Hibáknak persze szintén nem volt híján a jó áras lövölde: tavaly főleg a repetitív játékmenetet és a rámenős mikrotranzakciókat listáztuk fő problémákként, és egy év után főleg arra voltam kíváncsi, hogy a masszív frissítések megoldották-e az akkori sirámaimat. Nos, ez félig-meddig bekövetkezett, annak ellenére ugyanis, hogy a Warframe továbbra is a pénztárcánk, semmint a Naprendszer meghódításáért harcol, épp elég új tartalmat kapott ahhoz, hogy a kliens mostani állapota mellett a korábbi tesztünkben kiosztott százalékot jó öt ponttal feljebb emeljem.

ÚJ SZÍN, ÚJ CSELEKMÉNY

A játékmenet nem változott: a Warframe továbbra is egy cRPG-vel vegyített kooperatív lövölde, a játékmenet imigyen az aprítás-lootolás-fejlesztés hármas mentén összegezhető. Véletlenszerűen generált pályákon aprítjuk az ellent, felmarkolunk minden elejtett lootot, majd két bevetés között a zsákmányból feltápoljuk a karakterként funkcionáló warframe csatapáncélt és a tömegoszlatáshoz használt fegyverzetet.

ADATOK

KIADÓ
Digital Extremes

FEJLESZTŐ
Digital Extremes

MEGJELENÉS ÉVE
2013

MŰFAJ
TPS

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy korábban már letesztelt játékokat vegyünk elő, utánajárva, hogy a választott programok milyen változásokon estek át az eltelt hónapok, esetleg évek alatt, és hogy ezek a módosítások mennyiben befolyásolták a játékok élvezetét, vagy értékelését.

A Warframe-ről könnyű a fentihez hasonló mozgalmas képmentéseket csinálni, miután minden bevetésen legalább százszoros túlerőben mérik a leemészárolandó konkurenciát.

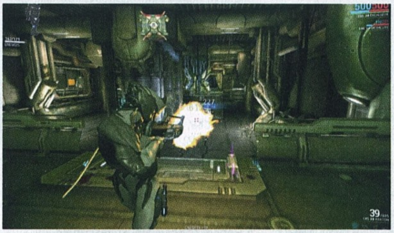
Egyszerű, bár fapados élmény volt ez tavaly, ami mostanra jelentősen kibővült, a DE ugyanis annyi plusz tartalmat adott a játékhoz, amely minden free-to-play fejlesztő számára példaértékű kell, hogy legyen.

Ezek közül az új pályák megjelenése a legszembetűnőbb, a korábbi három mellé ugyanis mostanra hat új terep érkezett: saját megjelenést kaptak a Grineer űrhajók, sivatagi telepeket ritkíthatunk a Phobos holdon, a Corpus ugyanakkor Gas City néven kapott új pályatípust. A földi helyszínek szintén egyedi arculattal várnak minket (a buja dzsungelből jóformán csak a Na'vik hiányoznak), de ha ez nem lenne elég, kaptunk még két, nehezebben elérhető terepet is. A Void Tower és a Derelict Spacecraft néven futó pályákat csak trükkösen, speciális lootolt kulcsok vagy összekraftolt koordináták segítségével érhetjük el, a megnyitásukhoz szükséges extra munka viszont megéri a fáradozást, e pályákon ugyanis igen tápos felszerelés ütheti markunkat, ha sikerül mindenkit lekaszabolnunk rajtuk (ez egyébként az új Nightmare nehézségi fokozat pályáira is áll).

OTTHONOS KECÓ

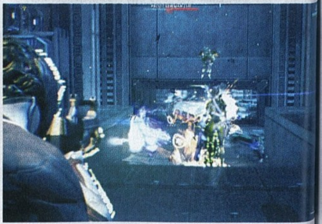
Az új térképek mellett persze a játékmenet sem maradt érintetlen, ott ugyanis szintén kaptunk pár kellemes kiegészítést. Ezek közül minden bizonnyal a Dojo megjelenése a legfontosabb, ami effektíve a klánrendszer alapja: immár saját támaszpontot alapíthatunk, ahol egyrészt klánunk tagjaival találkozhatunk, másrészt párbajokat rendezhetünk. Dódzsónk fejleszthető is: a beadományozott nyersanyagokkal újabb szobákat húzhatunk fel, melyekkel plusz funkciókat érhetünk el – más játékosokkal kereskedhetünk, illetve új warframe-eket és fegyvereket kutathatunk ki, valamint kraftolhatunk össze. Párbajozni ellenben nem csak itt lehet: majd minden bolygó kapott egy Konklávé

A Warframe az előnyére változott az elmúlt egy évben, így melegen ajánljuk újoncoknak és veteránoknak egyaránt!



CSEREKERESKEDELEM

Mint azt a cikkben említettem, a Warframe immár támogatja a játékosok közötti cserekereskedelmet: a jelenleg is fejlesztés alatt álló rendszerben modkártyákat, kulcsokat, fegyverzetet, a Prime-felszerelés kraftolásához szükséges tervrajzokat, de akár a prémiumvaluta szerepét ellátó platinát is cserélhetjük nindzsatársainkkal. Az ügyletindítás feltétele, hogy a két játékos közül legalább az egyik rendelkezzen egy Dojóval, azon belül is a Trading Post elnevezésű szobával – ha ez teljesült, akkor az üzletelés a kívánt játékos meghívásával és a terembe való belépéssel indul. Kérdéses persze, hogy mennyire szerencsés a fegyverzettel és a prémiumvalutával való üzérkedés engedélyezése. Miután viszont a Warframe elsősorban co-op játék, jómagam nem hiszem, hogy hátrányba kerülnének azok, akik a kereskedelmi rendszerrel feltupírozott űrnindzsák mellett vonulnak hadba.



GOOD HUNTING, STALKER!

A tavalyi tesztünkhöz képest a Warframe egy felettébb kellemetlen újítással is gazdagodott, méghozzá a Stalker néven futó bérgyilkossal. Amennyiben kipucoltunk már pár bolygót a Naprendszerben, készüljünk fel rá, hogy előbb-utóbb összefutunk egy bevetés során ezen érdekes alakkal: a véletlenszerűen felbukkanó orgyilkos kezdetben rádióüzenetekkel bombázza szerény személyünket, idővel viszont fel is bukkan a pályán, és megpróbál kinyírni minket. A rengeteg HP-vel és speciális képességekkel rendelkező gyilkológépet kizárólag társaink segítségével tudjuk legyőzni, ne legyünk hát restek segíteni pajtásainkon, ha egyik fegyvertársunkra támad az arc (illetve segítséget kérni, ha ránk). A szembenállás kifizetődő, a Stalker ugyanis zömében hasznos cuccokat dob: tápos modokat, de akár a Hate néven futó kaszáját is elorozhatjuk tőle, ha padlóra küldjük.

elnevezésű területet is, melyekben egy-egy Tenno, vagy két nindzsapáros eshet egymásnak, a játék így a fajsúlyos koop mellett immár kidolgozott (2-4 fős) PvP vonulattal is rendelkezik.

Nem maradt persze érintetlen a kooperatív mód sem: a játék gerincét adó vonulat egyrészt egy új játékmóddal (a Domination-szerű Interceptionnel), másrészt egy alapjaiban átdolgozott sebzési rendszerrel és az ún. Kódexszel gazdagodott. Előbbi immár jóval több (már-már diablós bonyolultságú) sebzéstípust különböztet meg, míg az utóbbi leginkább a gyűjtőszenvedélyű játékosoknak okozhat kellemes perceket, a megfelelő szkenner beszerzésével ugyanis analizálhatjuk és gyűjtőalbumba rendezhetjük ellenlábasainkat, amely nemcsak előnyös portrét, hanem a legyilkoláshoz hasznos tippeket is tartalmaz a lefotózott konkurenciáról.

SOK KICSI SOKRA MEGY

A fentiek viszont tényleg csak a jéghegy tengerből kibukkanó csúcsai, az elmúlt egy év alatt ugyanis döbbenetesen sok egyéb újítás is érkezett, melyeket helyhiány miatt csak számokkal lehet kifejezni – beszéljen hát a matek! Ott vannak mindjárt a warframe-ek: ezekből öt teljesen új típust kapott a játék (pl. a nekromanta Necrost és a paladin típusú Oberont), de Mag és Ember is megkapta a maga táposabb „Prime" alfaját.

A fegyvereknél szintén hasonló a helyzet: tucatnyi új lőfegyver és közelharci belező érkezett a játékba, de a modoknál is jelentős a bővülés, a pakli ugyanis jó 50 új kártyával bővült (mindez persze el is kél, mivel úgy 7-8 új ellenféltípus is befigyel a meccsek alatt). A pet szerepét betöltő Sentineleknél szintén történt bővülés: új gépfegyveres őrangyalokkal gazdagodtunk, de mellettük megjelentek a gyűjtőrobotok is, amiket összerakva immár távollétünkben is gyűlik a nyersanyag, így nem kizárólag nekünk kell összekapirgálni a hozzávalókat a kraftoláshoz. Ami a technikai frontot illeti, mind a vizuális-, mind az audioszektor jelentősen megváltozott: előbbinél a HUD és a menürendszer lett dizájnosabb, utóbbinál pedig a Grineer és a Corpus frakció hanganyagát cserélték jóval ütősebb darabokra.

ENYHE SZEPPUKU

A fenti összefoglaló viszont tényleg nem teljes, csak a leglényegesebb újításokat tartalmazza: apróbb tartalmak és bugfixek tömkelege érkezett a játékhoz előző tesztünk óta, de a helyzet még most sem tökéletes, a játék ugyanis három területen továbbra is gyengélkedik. Ezek közül az első a modképernyő, ami még mindig kissé átláthatatlan: bár egy rakás rendezési opciót tartalmaz, és elvileg pakliba fésüli a duplikált kártyákat, még mindig sokszor kusza, mivel a képernyő alapból nem jelzi, hogy mely lapok vannak felszerelve valamely tárgyunkra.

Hasonlóan zavaró a pénzsóvár mikrotranzakció is: bár pár kivételtől eltekintve minden tárgy összekraftolható ingyen, ez rengeteg időt és grindet igényel, a prémiumárak pedig továbbra is eltúlzottak, arról nem is beszélve, hogy a megvett cuccokba alapesetben kétszer annyi energiájú modot rakhatunk, mint a kraftoltba.

Végezetül ott van a lopakodós vonulat, ami a sunnyogást segítő fegyverek és modok dacára mostanra teljesen elsorvadt, ezért a rejtőzködést preferáló Tennóknak már most szólok: a Warframe továbbra is főleg hentelde, ahol a sunnyogás csak a riadó megszólalásáig tart, a bevetésekre így ennek tükrében készüljetek.

A NINDZSA SZÍNRE LÉP

Nem tökéletes, de tartalmában bőséges és roppant szórakoztató – röviden ez a feltupírozott Warframe. A Digital Extremes hozzáállása példaértékű, a free-to-play darálda ugyanis minden hónapban egyre tartalmasabbá válik, melynek tükrében (a többi ötmillió Tennóhoz hasonlóan) hajlamos vagyok elnézni az eltúlzott prémiumárakat is. Remek co-op akció, mély fejlődési szisztéma, és egy egyedi sci-fi világ: minden akciókedvelő játékosnak bátran ajánlom ezt a harci bemutatót.

ÉRTÉKELÉS

Jelentős tartalmi frissítések, lényegesen kevesebb bug, és itt-ott továbbra is eltúlzott mikrotranzakció. A Warframe tesztünk óta sokat változott, kifejezetten előnyére!

PRO

A Digital Extremes nem pihen, a játék folyamatosan jelentős tartalmi frissítéseket és hibajavításokat kap.

KONTRA

A lopakodós vonulat elég súlytalan, a modképernyő még mindig nehezen kezelhető, és a prémium árak elég brutálisak.

85%

Két bevetés között jól esik az idegeknek egy kis nyugis kártyajáték, a paklit pedig nem érheti panasz: tavaly óta közel 50 új képességkártya esett a talonba, szóval van mit kiosztani őrnindzsáknak.

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy az első, 2013-as, minden részletre kiterjedő Warframe tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobb-oldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/warframe

ESŐ, ZOMBIK ÉS SZÍVROHAM

[ÍRTA BATE] 2014. március 19. piros betűs ünnepként vésődött be a DayZ játékosok naptárába, hiszen igen hosszú várakozás után ezen a napon érkezett meg a játék standalone változatának 0.42.116181-es verziója, ami rengeteg újdonságot hozott magával. Friss DayZ rovatunk első részében a legérdekesebb változásokat vesszük sorra.

Március 19. egy szép szerdai napra esett, és DayZ játékosok százezrei sikkantottak fel örömükben, mikor több hétnyi várakozást követően a Steam közölte, hogy egy közel 1 GB-os patch érkezett a sokak által imádva gyűlölt programhoz. A hatalmas méret érthető volt, hiszen a játékot 0.42.116181-es verziószámra frissítő patch rengeteg újdonságot tartalmazott: négy fegyvert, egy komplett várost, korábban nem létező vagy csak elvétve felbukkanó épületeket, ruházati kiegészítőket, tárgyakat, ételeket és olyan funkciókat, melyek gyökeresen változtatták meg a túlélést a DayZ csöppet sem barátságos világában. Rovatunk első részében ez utóbbiakkal foglalkozunk egy kicsit részletesebben.

ESIK ESŐ A RUHÁMRA...

Az eső jelenléte ugyan egy ideje már abszolút nem számít újdonságnak a játékban, azonban a legutóbbi frissítés óta már nem csak „hangulati elemként" tekinthetünk az időjárás ilyen jellegű változására, hanem olyan tényezőként, ami a jövőben igencsak komoly hatással lesz a játékmenetre. Azért csak a jövőben, mert a fejlesztők által megálmodott rendszernek egyelőre még csak egy szeletét kaptuk meg – de ennyire ne szaladjunk előre. A lényeg, hogy a frissítés óta, ha a karakterünket a szabad ég alatt kapja el egy zápor, akkor a képernyő bal alsó sarkában azonnal megjelenik egy figyelmeztetés (You are getting wet), ami közli velünk, hogy a hősünk elkezdett elázni. Ha idejében fedett helyre húzódunk, akkor nem történik semmi, viszont ha folyamatosan kinn tartózkodunk az esőben, akkor a karakterünk egyre vizesebb lesz. Ennek az állapotnak három fázisa van, attól függően, hogy mennyi ideig ér minket csapadék: nyirkos (damp), wet (vizes), soaking wet (csuromvizes). Ezek a jelzések egyrészt feltűnnek a képernyő bal sarkában (például: My body feels damp), másrészt a tárgylistába lépve megjelennek a karakter mellett, kék színnel jelölve. Ráadásul nemcsak emberünk képes elázni, de még a felszerelése is: ha a készletben az egeret ráviszitek a ruháitokra, akkor a felbukkanó kis ablak már nemcsak az adott cucc állapotát (pristine, worn, damaged stb.) fogja mutatni, de itt is megjelennek a fent említett (damp, wet, soaking wet) jelzők. Megijedni persze még nem kell, az elázás egyelőre semmilyen hatással nincs a karakter állapotára vagy a játékmenetre, de szinte biztos, hogy idővel erre is ugyanúgy oda kell majd figyelni, mint az éhségre, a szomjúságra vagy a betegségekre.

Ami ezen a téren várható (ez persze még csak találgatás), hogyha az eső elől nem vonulunk időben fedett helyre, és nem szárítkozunk meg, akkor a karakterünk megfázhat (tehát beteg lesz, amit kezelni kell), illetve a kihűlés (hipotermia) következtében akár el is ájulhat, és ha nem kap segítséget, akkor meg is hal. Ezenfelül az sem elképzelhetetlen, hogy a későbbiekben az eső hatással lesz a felszerelésünk állapotára is...

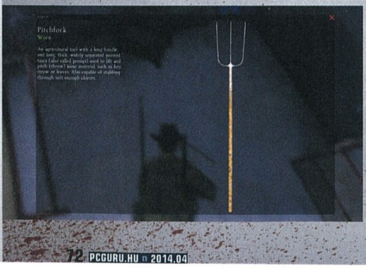
Jelenleg, ha a karakter elázik, akkor tényleg nem kell aggódni, hiszen a fedett helyre történő „bemenekülés", illetve az eső elálltát követő szabad levegőn tartózkodás automatikusan megszárítja őt (sőt, egyelőre még a szerverváltás is), és idővel a vizes ruhák is visszaállnak az eredeti állapotukba.

ZOMBIVESZÉLY

Habár az élőhalottak a kezdetektől részei a DayZ-nek, a standalone változatban olyan nagyon sok vizet nem zavartak, főleg miután elvesztették azon „képességüket", hogy a bevitt ütéseik hatására vérezni kezdtek a karakterek. Nos, a legutóbbi frissítés óta ennek a jó világnak vége, hiszen a zombik nemcsak, hogy visszanyerték az „erejüket", de jóval agresszívabbakká is váltak. Ez konkrétan azt jelenti, hogy sokkal kitartóbban üldözik a játékosokat, mint korábban, illetve egyetlen lövés hallatára akár több száz méter távolságból is elindulnak felénk, így egy szimpla élőhalott lepuffantása könnyedén eredményezhet olyan szituációt, hogy egyszerre 5-6, vagy népesebb városban akár 10-12 zombi ered a nyomunkba, ami bizony még

Rengeteget kellett várni rá, de megérte, hiszen a márciusi DayZ frissítés nemcsak tartalmas volt, de számos érdekes változást hozott!

A frissítés része egy új templom is, de bemenni nem lehet, így a miseborról és az ostyáról le kell mondanotok!



Az új patch nemcsak egy vadonatúj településsel lepte meg a játékosokat, de a meglévő nagyobb városokat is kibővítette, méghozzá rendőrséggel és orvosi központtal. Zelenogorskban és Vyborban biztos, hogy találkozhattok mindkettővel, érdemes lesz átkutatni őket!

Rendőrség (Police Station)

Kétszintes épület rengeteg helyiséggel, a tetején egy kis „kilátóval" (ami a képünkön nem látszik). Ha fegyvereket és élelmet keresel, akkor ide mindenképpen érdemes ellátogatnod. Menj ki a tetőre is, ugyanis ott is találhatsz érdekes és hasznos dolgokat.

Orvosi központ (Medical Center)

Ha kötszerre, antibiotikumra vagy fájdalomcsillapítóra van szükséged, akkor keresd ezt az egyszintes épületet, mert itt biztos, hogy megtalálod ezeket. Habár az orvosi központ nem túl feltűnő, megbújik a házak között, de az egyedi kék színe miatt mégis könnyen kiszúrhatod!

ÚJ FEGYVEREK

Sporter 22

Lőszer:

.22 Round(s)

Tár:

10-es és 30-as tár is létezik hozzá, de egy töltényenként is tárazható.

1911

Lőszer:

.45ACP Rounds

Tárhasználat:

Hét töltényes tár található hozzá, és egy töltény behelyezhető a csőbe.

CR75

Lőszer:

9mm Rounds

Tárhasználat:

15 töltényes CZ75 tár szükséges hozzá, töltény helyezhető a csőbe.

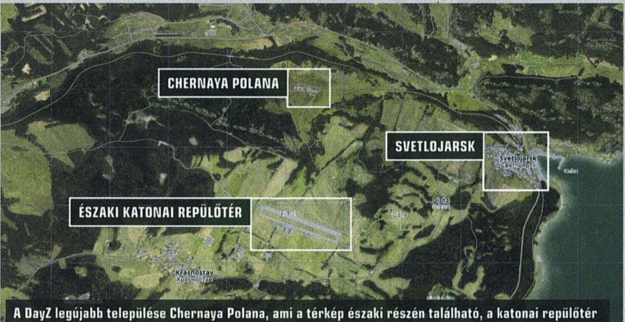
Amphibia S

Lőszer:

.22 Rounds

Tárhasználat:

10 töltényes tár szükséges hozzá, egy töltény behelyezhető a csőbe.



A DayZ legújabb települése Chernaya Polana, ami a térkép északi részén található, a katonai repülőtér felett, Svetlojarsktól nyugatra. Érdemes meglátogatni, hiszen egész jó loot található a házakban!

egy rendesen felfegyverkezett túlélőnek is komoly problémát okozhat. Főleg azért, mert a legutóbbi patch óta ismét elkezdhetünk vérezni, ha egy zombi eltalál minket, és ha nincs idő/lehetőség elmenekülni, hogy egy nyugodt helyen bekössük a sebünket, akkor egy ilyen balszerencsés találkozásnak nagyjából két perc után halál és nulláról történő újrakezdés lehet a vége.

Éppen ezért nagyon fontos, hogy mostantól ismét mindig legyen nálatok kötszer (ne feledjétek, hogy egy pólót is szét lehet tépni ilyen célból), és bár szégyen a futás, de ha egyszerre több zombi ront rátok, akkor inkább rohanjatok és tartsátok a távolságot, mintsem, hogy egyetlen csapás miatt menjen kárba akár több tucatnyi játékórátok!"

SZÍVROHAM, AMI NEM IS SZÍVROHAM

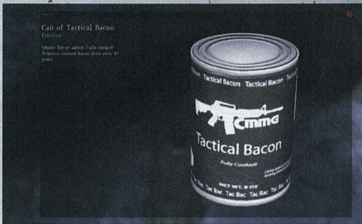
Azt már régóta tudni lehetett, hogy a szívroham (heart attack) előbb-utóbb felbukkan majd a játékban, és ez március 19-én meg is történt, azonnal elindítva a találgatásokat, hogy miképp lehet előidézni ezt a nem túl kellemes állapotot. A fejlesztők ezzel kapcsolatban nem sok támpontot adtak, és a helyzet az, hogy maga a „szívroham" elnevezés is meglehetősen csalóka, ugyanis valójában arról van szó, hogy ha megsebesülünk a játékban (golyó vagy zombik által), és túl sok vért vesztünk, akkor van esély arra, hogy a test sokkot kap, és ilyenkor szívleállás következik be (ami azért egészen más dolog, mint egy infarktus). A karakter ilyenkor eszméletlen (unconcious) állapotba kerül, és innentől két forgatókönyv lehetséges. Ha szerencséd van, akkor a pulzusod normális (ezt egy másik játékos tudja ellenőrizni), és vagy magadtól felébredsz, vagy egy epi pennel azonnal talpra állíthatnak a társaid. Ha viszont nincs szerencséd, akkor a pulzusod szabálytalan, ami csakis defibrillátorral hozható helyre, ellenkező esetben az eszméletlen állapotot bizonyos idő után automatikusan halál követi. Ha tehát játék közben bekövetkezik a „szívroham", akkor egy másik játékosnak mindenképpen ellenőriznie kell az öntudatlan karakter pulzusát (check pulse), és ha regular, akkor epinephrint kell alkalmazni, ha pedig irregular, akkor defibrillátort. Ez nagyon fontos, az epi pen ugyanis nem segít a szabálytalan pulzuson, a defibrillátor használata viszont képes azonnal megölni a szabályos pulzusú, de eszméletlen játékost.

VIDEO

EZZEL JÁTSZUNK!

Ha kíváncsi vagy a DayZ-ről készített „Ezzel játszunk!" videónkra, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/ezzel/dayz



A frissítésben a konzervek nem csak új csomagolást kaptak, de megjelent a „taktikai szalonna" is. Igazi túlélőcsemege!

A szívroham tehát sokkal inkább szívleállás, és az interneten terjedő városi legendákkal és találgatásokkal ellentétben véletlenül, rengeteg futással, „szabálytalan" étkezéssel, betegség vagy mérgezés mellékhatásaként nem idézhető elő. Szóval szaladjatok csak, ahogy a lábatok bírja...

ÉS AZ „APRÓ"

A frissítés ezenfelül még számos változást hozott, hiszen a nagyobb városokban megjelentek a rendőrségek és az orvosi központok, északon felbukkant egy teljesen új település, Chernaya Polana, kaptunk három új pisztolyt és egy vadászpuskát, új kabátokat, és olyan mezőgazdasági eszközöket (vasvilla és kapa), melyekkel balta vagy lőfegyver híján egészen hatékonyan lehet pusztítani a zombikat. A 0.42.116181-es verzió óta feketére vagy zöldre festhető az SKS gépfegyver, illetve most már a tűzoltóbalta is átszínezhető a Chernarus-szerte felbukkanó festékszórók segítségével. Ha pedig ez még nem lenne elég, akkor mostantól fogyaszthatunk tactical bacont, krumplit, paprikát és paradicsomot, illetve az esőben állva megtölthetjük a kulacsunkat/műanyagflakonunkat, és ehhez nem kell mást tenni, mint belépni a tárgylistába és kiválasztani a megfelelő (fill) opciót. Az itt felsorolt dolgok persze csak a frissítés egy részét képezik, a lényeg, hogy a játék épül és bővül, szóval érdemes folyamatosan visszatérni Chernarusba. Kellemes túlélést mindenkinek!

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/dayz

DOTALAPOK

MÁSODIK RÉSZ: JÁTÉKMÓDOK ÉS HŐSÖK

[ÍRTA CHRIS] **Legutóbb ott hagytuk abba, hogy elmagyaráztunk pár alapfogalmat a DotA 2-t illetően. Megtudtuk, hogy mi az a lane, mik azok a creepek, valamint pár olyan életbe vágóan fontos információra tettünk szert, hogy mi is a last hit, amit ha jól csinálnunk, sok-sok pénzhez juthatunk, és egy lépéssel közelebb kerülünk a győzelemhez. Most pedig lássuk, hogy milyen játékmódok is várnak ránk, és kik azok a hősök, akikről folyton beszélünk!**

A DotA 2-ben minden játékos egy hőst irányít, amelyet egy 107 főből álló listából választ ki magának a mérkőzések indulása előtt, már amennyiben a meccset All Pick játékmódban indítja el. De mielőtt kicsit jobban rátérünk ezekre a hősökre, vegyük sorra a játékmódokat, hogy melyikben mire számíthatunk!

JÁTÉKMÓDOK

ALL PICK

A DotA 2 legnépszerűbb játékmódja, amelyben a program teljes készletéből minden játékos választhat magának egy hőst, aki így eltűnik a pakliból, és csak akkor lesz újra elérhető, ha a tulajdonosa úgy dönt, hogy inkább egy másik figura mellett dönt a „Re-pick" opcióra kattintva. Újraválasztásra egyszer van lehetőség, ám ilyenkor a kezdő aranykészletünk 100 egységgel csökken, tehát érdemes már elsőre jól meggondolni, hogy kivel szeretnénk játszani. Ha pedig nincs konkrét elképzelésünk, véletlenszerűen is választhatunk hőst a „Pick Random" gomb megnyomásával. Ha elfogadjuk a random karaktert, plusz 200 arannyal kezdjük meg a mérkőzést (így összesen 825 lesz induláskor). Ez a véletlenszerű választás több játékmód esetében is lehetséges, de kizárólag azoknak ajánljuk, akik már több száz órányi mérkőzést letudtak, és ismerik a legtöbb hős összes képességét.

LIMITED HEROES

Ebben a játékmódban csupán húsz hős közül választhatunk, egyébként minden más tekintetben megegyezik az All Pick móddal. A Limited Heroes kifejezetten kezdő játékosok számára ajánlott, itt ugyanis kevésbé zavarja össze őket a különféle karakterek képességeinek sokasága. Az első 10-15 mérkőzésünket érdemes ebben a módban lejátszani.

SINGLE DRAFT

A Single Draft játékmódban három véletlenszerűen kapott hős közül kell eldöntenünk, hogy melyikkel szeretnénk játszani. A három választható figura eltérő főtulajdonságokkal rendelkezik (erő, ügyesség, intelligencia – ezekről jelentőségéről kicsit később olvashattok).

CAPTAIN'S MODE

Ezt a játékmódot alkalmazzák az összes olyan kompetitív tétmérkőzés esetében, ahol összeforrott csapatok ütköznek meg egymással. Versenyeken, hivatalos rendezvényeken találkozhatunk vele. A Captain's Mode lényege, hogy a játék kijelöl egy kapitányt mindkét csapat élére, akik aztán a hősök kiválasztását végzik a többi játékos számára. Körönként, felváltva húzhatnak hősöket csapatuknak, illetve minden körben kizárhatnak egy karaktert a listáról, akit aztán így egyik csapat sem vihet magával a küzdelembe.

RANDOM DRAFT

A játékosok itt egy véletlenszerűen összeállított, húsz főből álló listából kaparinthatják meg hőseiket. Körönként kell választani, ha valaki kivesz egyet, azt egy másik játékos már nem választhatja.

LEAST PLAYED

A Least Played játékmódban a játékosok kizárólag azokkal a hősökkel játszhatnak, amelyekkel a legkevésbé szoktak. Ez a mód nagyon hasznos abban az esetben, ha új hősöket szeretnénk kipróbálni, hiszen itt mindenki ugyanolyan hátránnyal indul. A felkínált listából választhatunk véletlenszerűen is, ilyenkor 250 extra arannyal kezdjük a meccset.

ALL RANDOM

Minden játékos egy teljesen véletlenszerű hőst kap a teljes, 107 karaktert tartalmazó listából. A véletlenszerű választással járó 250 arany itt minden játékosnak automatikusan jár.

ABILITY DRAFT

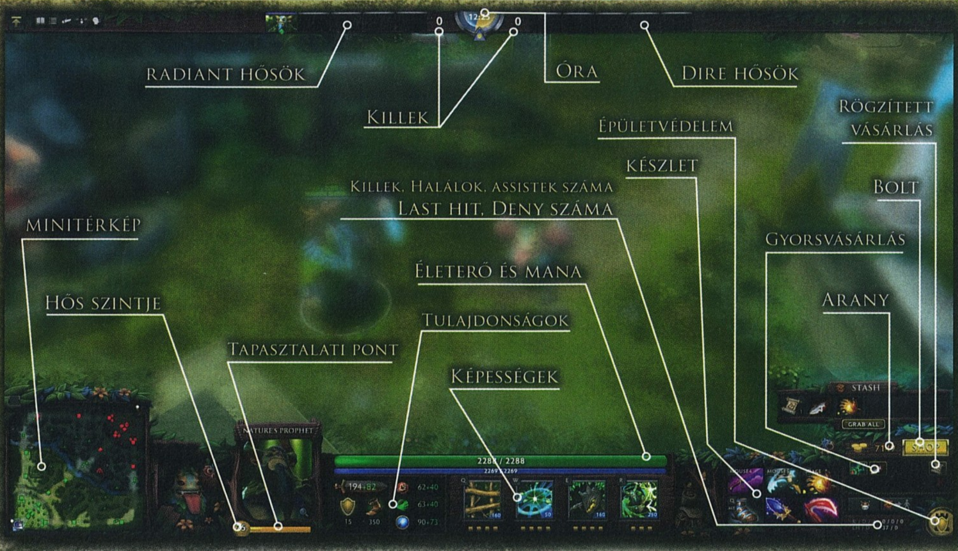
Ebben a viszonylag új játékmódban (februárban érkezett) egy olyan véletlenszerű hőst kap minden játékos, aki négy képességfoglalattal rendelkezik. A mérkőzés megkezdése előtt az összes hős összes képessége (plusz még nyolc extra képesség) bekerül egy nagy gyűjtőbe, ahonnan a játékosok egymást követő sorrendben (5 másodpercenként) kiválaszthatnak egy-egy skillt a hősük számára, egészen addig, míg mindenkinek lesz négy képessége. Ezt a játékmódot kizárólag haladó játékosoknak ajánljuk.

HŐSÖK

A DotA 2-ben minden a hősök körül forog. A mérkőzések ugyan egyetlen arénában zajlanak, de a

A képen látható Ability Draft módot kizárólag profiknak ajánljuk. Itt minden hősnek saját képességet választhatunk.

TESZT
ZÁRKÓZZ FEL!
Ha kíváncsi vagy a Chris által írt DotA 2 tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngészőbe a lent látható linket.
www.pcguru.hu/teszt/dota2



Még nem mertél belevágni a DotA 2-be? Kövesd rovatunkat, és gyűjtsd össze a bátorságod. Nem fogod megbánni! Valószínűleg...

hősök számtalan képességének és a játékosok által használt különféle taktikáknak köszönhetően így is hihetetlenül változatos meccsek alakulnak ki. Lássuk, hogy mit érdemes tudni a hősökről! A választott karakterek tapasztalati pontot és aranyat szereznek minden leölt ellenséges hősért és creepért. A hősök maximálisan elérhető szintje 25, de minden mérkőzést első szinten kezdenek a játékosok. Amennyiben egy hős meghal, nem esik ki a játékból, hiszen egy bizonyos idő után újjászületik a csapat bázisán.

Akadnak közelharci hősök, akikkel a célpontok közvetlen közelébe kell menni ahhoz, hogy megtámadhassuk őket, illetve vannak távolságiak, akiknek a hatósugara karakterenként eltérő (a maximális érték 700 egység). Minden hős életerővel és manával rendelkezik, melyek mennyiségét a fejük feletti két csík segítségével követhetjük nyomon. Az életerő gondolom egyértelmű, ezt mindig igyekezzünk pozitív értéken tartani. A mana már nem annyira: erről azt kell tudni, hogy a hősök képességeinek használatához szükséges; minden képesség eltérő mennyiségű manát fogyaszt, ha pedig a készletünk olyan alacsony lesz, hogy nem futja belőle egy újabb skill használatára, akkor már csak automatikus támadást (autoattack) tudunk végrehajtani.

Minden hős három tulajdonsággal rendelkezik, melyek meghatározzák a karakter egyes jellemzőit. Az első az erő, ami az adott hős életerejét és regenerációs képességét befolyásolja. A második az ügyesség, amely a páncélzat és a támadási sebesség értékét határozza meg, végül adott az intelligencia, amely a hős manakészletére és manaregenerációjára van hatással. Minél erősebbek ezek a tulajdonságok, annál nagyobbak lesznek hősünk felsorolt értékei.

Mindegyik karakternek van egy elsődleges tulajdonsága, amelyből a sebzése ered, azaz minél magasabb ez az érték, annál erősebb lesz a támadása. Lich főtulajdonsága például az intelligencia, tehát ha neki ez a tulajdonsága növekszik, akkor sebzése is növekedni fog. Vipernek az ügyesség a fő tulajdonsága, amivel együtt nő minden támadásának ereje. E tulajdonságok értéke minden szintlépéskor emelkedik, legnagyobb mértékben a fő tulajdonságé. Az előbb említett Lich például 1,55 erőt, 2 ügyességet, és 3,25 intelligenciát kap szintlépésenként.

A hősök főbb attribútumaik mellett különféle képességekkel is rendelkeznek, melyek nagyon-nagyon változóak lehetnek, használatuk pedig manába kerül. A legtöbb képességnek van egy úgynevezett cooldownja, azaz csak bizonyos időközönként lőhetik el őket a játékosok. Léteznek ugyanakkor cooldown nélküli skillek is, melyeket akár automatikus használatra is bekapcsolhatunk akkor, ha az Alt lenyomása mellett jobb egérgombbal kattintunk azok ikonjára (ezt egyébként egy fénylő keret jelzi is a kezelőfelületen az ikon körül). A hősök rendelkeznek továbbá egy ultimate képességgel is, melyet a hatodik szintet elérve szerezhetünk meg számukra. Értelemszerűen ez a karakter legerősebb képessége. Az ultimate-ek általában elég

A DotA 2 savát és borsát a teljesen egyedi hősök és az eszméletlenül változatos képességeik adják!

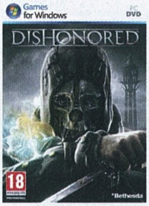
ritkán használhatók (esetenként 1-2 percenként), megfelelő használatuk pedig egy-egy mérkőzés kimenetelét is eldöntheti. A hősök átlagosan négy képességgel rendelkeznek, és ezek között találhatunk passzívakat is, amiket elsütni nem lehet, viszont valamiféle különleges pluszt biztosítanak az adott karakter számára. Találhatunk olyan figurát a játékban, akinek ultimate képességei között is akad passzív (Drow Ranger vagy a Phantom Assassin), illetve vannak olyan bajnokok, akik hat vagy annál több képességgel bírnak. Az egyik ilyen Invoker, akinek összes 10 ikon található a tálcáján – a játékos ezek nyomkodásával, kombinálásával hozhat létre egyedi varázslatokat, amiket aztán a megfelelő pillanatban ellőhet.

De egyelőre legyen elég ennyi tanulnivaló, következő számunkban folytatjuk a fejtágítást a DotA 2 világáról! Megtudhatjátok majd, hogy hőseinkkel milyen szerepkörökben tetszeleghetünk, kit érdemes választani induláskor, és mely hősöket kerüljük el addig, amíg bele nem melegedünk a dolgokba.

FÓRUM
Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/dota

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK



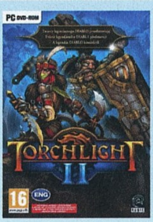
DISHONORED Megbecstelenítettétek

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Bethesda** FEJLESZTŐ **Arkane Studios**

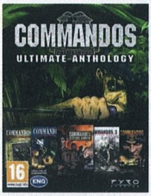
Ti mit tennétek, ha becsületeteken olyan makacs folt esne, hogy még a plüssmedvés tisztítószer és egy liter Domestos keveréke sem tudná eltüntetni? Mi minden bizonnyal próbálnánk magyarázkodni, hogy „á, nem úgy volt az, ahogy sokan mondják" – ez van, mást nemigen tehetnénk. Nem úgy, mint Corvo, a Dishonored című lopakodós akciójáték főszereplője, aki a királyi család testőreként kénytelen tisztára mosni nevét. És bizony a rosszakarók vére még a Tominál is jobban tisztít! A Dishonored egy rövid, de velős bosszúhadjárat, amit steampunk univerzum, látványos grafika, szipórkázó küldetések és megválasztható teljesítési stratégiák fémjeleznek. A 2012-ben debütált, az Arkane által fejlesztett alkotás gyakorlatilag egyedülálló darab, olyan program, amit a videojátékok sokat kóstolt ínyencei élveznek a legjobban. Annyi pénzért pedig, amennyit mostanság kérnek érte, egyszerűen bűn nem megvásárolni. Még úgy is, hogy csak egyjátékos mód található a Dishonoredben, a kampány pedig nem valami hosszú.

Fény a poklon túlról TORCHLIGHT II

ÉRTÉKELÉS **89%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Runic Games** FEJLESZTŐ **Runic Games**



A pár oldallal arrébb tesztelt Diablo III: Reaper of Souls most sokak lelkét learatja, de sajnos tény, hogy amikor az alapjáték megjelent, a legtöbb önjelölt ördögvadász csalódott a Blizzard gyorsan kimerülő, funkciók egész sorát nélkülöző akció-szerepjátékában. Szerencsére nem kellett bánatosan várni a javításokra: egy másik, kisebb csapat, a Runic kellemes alternatívát nyújtott a Torchlight II-vel, ami a Diablo-sorozat összes jó tulajdonságát magába foglalta. A véletlenszerű dungeonökkel, lekaszabolandó szörnyek milliőival, és persze remek multiplayerrel megáldott Torchlight II egészen a Diablo III kipofozásáig első számú egérgyilkos kedvenc volt, most pedig, hogy a nagy öreg visszaszánszorgott a trónra, szerényebb áron kínálja soha meg nem unható bájait. A Torchlight II a stílus nyers, savazott tisztaságú esszenciája, amit minden hack 'n' slash- és szerepjáték-rajongónak érdemes kipróbálnia. Pláne 2.990 forintos áron, ami kifejezetten nevetséges összeg egy ilyen végtelenített élményért.



COMMANDOS: ULTIMATE ANTHOLOGY A piszkos tizenkettő

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **Square Enix** FEJLESZTŐ **Pyro Studios**

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy olyan PC-s korszak, amikor boldog-boldogtalan valósidejű stratégiai játékot fejlesztett, a piacot elárasztották az unalmas C&C klónok, a játékosok pedig úgy vágytak valami frissre, mint Tánya egy jó forró borscsra. Aztán jött a spanyol Pyro Studios, letette az asztalra a Commandost, és mindennek vége volt. A hispánok második világháborús RTS-ében nem volt bázis, se menedzselés, csak pár mindenre elszánt katona, akik az ellenséges vonalak mögött igyekeztek szabotálni a nácik világuralmi törekvéseit. A Commandos nemcsak összetettsége és szép (izometrikus) grafikája miatt lett ismert, hanem mert iszonyatosan nehéz is volt. A játékból sorozat lett, a Commandos 2 még nagy siker volt, de a harmadik részre sajnos elfogyott a szufla, a negyedik, FPS-sé változtatott Commandos pedig még a nyomdafestéket sem éri meg. A Commandos Ultimate Anthology persze az összes Commandost magába foglalja, kiegészítőkkel együtt. A nem olyan jó darabokat nem kell telepíteni.

Újjászületés a bugokból X REBIRTH

ÉRTÉKELÉS **35%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Deep Silver** FEJLESZTŐ **Egosoft**

Ritkán van olyan, hogy a Top 5 legjobb vétel közé alig pár hónapos játékot teszünk. A jelenség oka nagyon egyszerű: egy fél évnél is fiatalabb alkotás általában túl drága a rovat hasábjaihoz. Ugyanakkor vannak kivételek, mint a most bemutatott X Rebirth is, amit mindenki az űrszimulátorok új korszakának korai fecskéjeként várt. Aztán jött a pofára esés: az X Rebirth egy félkész, nehezen minősíthető program lett, amiben benne volt a zsenialitás szikrája, de korántsem volt alkalmas arra, hogy kibontakoztassa azt – ezt talán a PC Guru magazin értékelése is kellően prezentálja. Csakhogy a fejlesztők nem ültek a babérjaikon, folyamatosan javítgatták a programot, és bár még mindig dolgoznak rajta, a cirka háromezer forintos ár elfeledteti velünk az előforduló nehézségeket. Mert hisz a motorháztető alatt egy összetett és izgalmas űrhajós játék rejlik, ami egy nap talán felér majd a Star Citizen és az Elite: Dangerous által képviselt generációhoz.

PRINCE OF PERSIA TRILOGY Falmászóverseny

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft**

A Prince of Persia franchise kismillió játékot számlál, szóval a csomag címe kissé csalóka, mégis, a PS2-es érában megjelent egy fantasztikus reboot, a csak simán Prince of Persia címmel ellátott Ubisoft-féle akció-kalandjáték, amiből később az Assassin's Creed is kifejlődött. Ez a játék gyönyörű grafikát, összetett pályákat, látványos harcokat és nem utolsósorban időmachinálós játékmenetet hozott, ami új rajongók millióit ejtette rabul, olyan gamereket, akik lehet, hogy még nem is éltek, amikor a Herceg először indult szerelme megmentésére az ősi gépek monitorain. A Prince of Persia összetett sztorit is tartalmazott, amit később két folytatás egészített ki. A Warrior Withinben a Herceg egy, az idő egységét megőrizni kívánó szörnyeteg ellen veszi fel a kesztyűt, a The Two Thronesban pedig saját meghasonlott, gonosz énjét kell legyőznie. Persze a játékmenet nem változik a három epizód során: tömény hack 'n' slash kaszabolás mindhárom „modern" PoP, a stílusra fogékonyaknak kár kihagyni őket.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Assassin's Creed III: Special Edition (2990 Ft), Cities In Motion (2990 Ft), Crysis 3 (2990 Ft), Battlefield 3 (3990 Ft), The Next Big Thing (490 Ft)

[ÍRTA **WILSON**] **Kereken 22 évvel ezelőtt indult útjára az a sorozat, amely nélkül talán meg sem született volna a Pinball FX, és aminek hiányában talán még a svéd Digital Illusions pályája is eltérően alakul, hiszen volt idő, mikor az északiak mást is tudtak, mint háborús játékokat gyártani.**

Ha a Mirror's Edge létezését elfelejtenénk (ahogy azt az Electronic Arts tette sok-sok éven át), és gyorsan félretolnánk a 2004-es RalliSport Challenge 2-t, akkor azt állíthatnánk, hogy 2003 óta a svéd DICE az égvilágon semmit sem csinált, csak Battlefield-epizódokat. Ha összeszámolnánk ezek mennyiségét, egy kifejezetten impozáns számot kapnánk, hiszen hiába jár még csak a negyedik számozott epizódnál a sorozat, a más néven futó mellékszálakat és a köztes részeket egymás mellé téve már jóval egy tucat fölött járunk, és ki tudja, hol a vége. A DICE, vagy ahogy régen hívták őket, a Digital Illusions CE azonban nem mindig kötötte ennyire szorosan az ebet a karóhoz. Készítettek ők platformjátékot, puzzle-t, rali- és NASCAR-szimulátort is, de a Digital Illusions hallatán a legtöbben mégis egyetlen műfajra asszociálnak: a flipperre.

KÉT KAR, EGY GOLYÓ

A Digital Illusions és a flipper kapcsolata a lehető legmesszebbre nyúlik vissza, hiszen első flipperjátékukat még az alapítás évében, 1992-ben követték el, és a Pinball Dreamsszel gyakorlatilag játéktörténelmet írtak, annak ellenére, hogy csak Amigára és Super Nintendóra adták ki, és csupán a pár hónappal később érkező folytatás, a Pinball Fantasies örvendeztette meg az MS-DOS-os közönséget. Utána viszont már nem volt menekvés, nem nagyon akadt olyan gép szerte a világon, melyen ne futott volna az akkoriban csúcstechnológiának számító flipperszimulátor.

Régen csak 4 pályából lehetett válogatni, nem volt olyan dőzsölés, mint manapság a Pinball FX-sorozatnál!

Pedig mai szemmel nézve a Pinball Dreams és későbbi folytatásai, a Fantasies, az Illusions és a Slam Tilt kifejezetten spártai asztalokat tartalmazott, ahol csak pár rámpa és egy-két nagy kör várta a flippergolyókat, megspékelve rengeteg, folyamatosan villódzó kijelzővel. Akkor mégis miért működött? Mert a műfaj többi játékához képest kifejezetten reálisan mozgott a golyó: volt súlya, volt lendülete, rendesen megpattant a rámpákon, az emelkedőkön, a kiszögelléseken, lehúzta a gravitáció, mindig a megfelelő sebességgel zuhant, a fizika szabályainak megfelelő szögben.

Az egészet négy asztal fogta keretbe, gyakorlatilag minden rész esetében, és ez az, amiért igazi mérföldkőnek számított a Pinball-széria: az általa megálmodott pályák annyira felejthetetlenek voltak, hogy még ennyi év távlatából is csípőből lehetne sorolni a példákat. A vidámpark-téma köré felépített Party Land, az autóversenyzést éltető Speed Devils, a rémálmokat és a horrort kultiváló Nightmare, a még mindig dúló hiphoplázat meglovagoló Beat Box, a sci-fi hangulatot megragadó Ignition korszakalkotó darabnak bizonyultak.

MAJDNEM PASSZOLVA

Ha viszont az eredeti alkotókon múlott volna, akkor lehet, hogy erre a világ sosem ébred rá: a Pinball-sorozat alapjai ugyanis egy amigás demoscene csoporthoz, a The Silentshez köthetők (ez a team volt a 92-ben alapított Digitall Illusions elődje), akikben eredetileg fel se merült, hogy pénzért árulják játékukat, melynek gyökerei 1988-ig nyúlnak vissza. A csapat egyik tagja, Mikael Balle ekkor skiccelt fel pár pályát, és az elkészült darabokkal elkezdtek házalni. A potenciális partnerek közül kiemelkedő Bitmap Brothersnek azonban nem tetszett az ötlet, mivel szerintük a flipperjátékoknak nem volt piaca, így a srácok kénytelenek voltak pár évet várni, míg fel nem karolta őket a 21st Century Entertainment. Mondani sem kell, a számok őket igazolták, a Pinball Dreams és a Pinball Fantasies az Amiga történetének egyik legnagyobb példányszámban értékesített játékaivá váltak. A kilencvenes évek elején ezzel kitört a flipperláz, amely a magyar Zen Studios színre lépése óta ismét lángol, így már kijelenthetjük, hogy amit a svédek elkezdtek, azt a magyarok tökéletesítették: a tanítvány ugyan túlnőtt a mesterén, de a Pinball Dreams nélkül talán a Pinball FX sem született volna meg!

ADATOK.

KIADÓ
21st Century Entertainment

FEJLESZTŐ
Digital Illusions

KIADÁS ÉVE
1988

PLATFORMOK
Amiga, iOS MS-DOS, SNES

Dollárvízió

[ÍRTA WILSON] **Nem kellett sokáig várni az év legmeghökkentőbb hírére: március végén a Facebook ismét bevásárolt, ráadásul ezúttal egy olyan céget kaparintott meg, melytől nemhogy nem áll távol a játékipar, de ha a piacon pozitív fogadtatásra lel a kütyüje, akkor akár történelmet is írhat.**

452 milliárd forintból (vagyis kétmilliárd dollárból) meglehetősen sok dolgot lehetne finanszírozni: ebből az összegből kijönne még egy metróvonal (hacsak nem késne az is hat évet, és nem duplázódnának meg időközben a költségek), rendezni lehetne a magyar államadósság egy kisebb részét (és még mindig maradna pár billiárd), és még jó pár nagy költségvetésű videojáték fejlesztését is fedezni lehetne belőle. Kétmilliárd dollár mégis aprópénz a Szilícium-völgyben, főleg, ha az a Facebook fizeti ki, amely az elmúlt hónapban 19 milliárd dollárt (forintban inkább nem írjuk le) tett le az asztalra azért a WhatsAppért, ami csak egy hajszállal több egy képküldő felületnél, de még az Instagramért is kicsengetett 1,1 milliárd dollárt. Március végén viszont megtörtént az, amire senki se számított: videojáték-gyártó céget vettek.

EZ IS EGYETEMRŐL INDULT

Igaz, ez kisebb ferdítés, hiszen a szóban forgó Oculus Rift nem készít játékot, csupán egy hardvert, amely videojátékokhoz is használható. A virtuális valóság szemüveg (rövidebb nevén VR) nem vadonatúj technológia, a nyolcvanas években a világ meg volt őrülve érte, annak ellenére, hogy akkor nemhogy gyerekcipőben járt a technológia, de még csak közel se volt ahhoz, hogy igazi, hihető 3D-élményt nyújtson. A gyenge hardver, a kényelmetlen és súlyos, ráadásul baromi hülyén kinéző, fejre csatolandó eszköz sohasem tudta megnyerni a célközönséget, és idővel mindenki elfeledkezett róla.

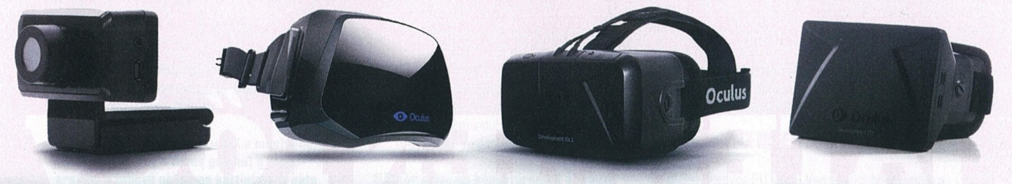
Aztán jött a Kickstarter-forradalom, és az egyik legfőbb akadály, a befektetők hiánya egy csapásra megoldódott. Egy, addig a nagyvilág előtt teljesen ismeretlen, de a 3D-vel foglalkozó fórumokon veteránnak számító egyetemista, Palmer Luckey úgy gondolta, hogy tud a piacon kapható termékeknél jobbat is gyártani, és a sok lángelmével ellentétben ő tettel is megerősítette a kijelentését. Az általa megálmodott eszköz annyira jól sikerült, hogy a témában komoly kutatást végző John Carmack figyelmét is elnyerte, aki az E3-on komoly hírverést csapott neki: ráeresztette a Doom 3 BFG változatára. Az egyöntetűen pozitív visszajelzések, az ingyenes és hatalmas hírverés pedig meghozta a gyümölcsét, Luckey pár héttel később a Kickstarterre vitte a kütyüjét, ahol négy óra alatt összegyűlt a kért 250 ezer dollár, 36 óra elteltével már egymilliónál jártak, a végső összeg pedig 2,4 millió dollárra rúgott.

Mit kapott ezért a 300 dollárt vagy többet kicsengető támogató? Az Oculus Rift első változatának fejlesztői készletét, ami aztán időben meg is érkezett, vagyis szó sem volt átverésről – már ez is egy kisebb csoda, hát még az, hogy Carmack még az általa alapított id Software-t is képes volt otthagyni azért, hogy főállásban is az Oculuson dolgozhasson. Az eszköz támogatásába még a Valve is beszállt, annak ellenére, hogy ők egy olyan saját megoldást fejlesztenek, ami a visszajelzések szerint sokkal előrébb jár, mint Luckey eszköze, és az Oculus pozitív fogadtatása még a szórakoztatóelektronika királyát, a Sonyt is arra sarkallta, hogy saját VR-eszköz fejlesztésébe fogjon (a Project Morpheusnak hívott, PS4-exkluzív eszközt a márciusi GDC-n mutatták be). A hirtelen jött konkurencia ellenére Luckey és cége, az Oculus VR, Inc. sem ül a babérjain, a második generációs Oculus júniusban vándorol a fejlesztőkhöz, és az már közel azonos lesz a majdani felhasználói, boltokba szánt változattal. A felbontása végre eléri a Full HD szabványt, javul a fejkövetés, és a tervek között szerepel a vezeték nélküli összeköttetés megvalósítása is. Az előző évtizedig szinte minden a magasabb órajelekről szólt, de a többmagos processzorok megjelenését követően a fejlődés lelassult, véget értek a megahertz-háborúk, és nagyon úgy tűnt, hogy a VR lesz a következő nagy ugrás, és az új csatatér, amely innovációkra sarkallhatja a játékipart. Legalábbis így tűnt március 26-ig, aztán az éj leple alatt a Facebook bejelentette, hogy kétmilliárd dollárért felvásárolták az Oculust.

EGY NAGYON DRÁGA SZEMÜVEG

Hogy ez miért is annyira furcsa, azt a Eurogamer írója, Tom Branwell fogalmazta meg tökéletesen: „A Facebook az a cég, melynek a videojátékokhoz eddig annyi köze volt, hogy a borzalmas játékokat gyártó emberekből rendkívül gazdag fickókat faragott". Százszázalékosan biztosra vehető, hogy a Facebook nem fog videojáték fejlesztésbe kezdeni – az Oculus csapata sem azt csinálja, ők csak egy eszközt készítenek, amit ezzel lehet a legjobban demózni –, és már most, a felvásárlás pillanatában letették a nagyesküt, hogy az Oculus fejlesztését sem fogja befolyásolni

Az Oculus Rifthez tervezett Minecraftről csak az átirat törlése után derült ki, hogy teljesen ingyenes lett volna: Notch így kívánta népszerűsíteni a VR-technológiát. Vajon hány millió dollárt zsebelt volna be, ha fizetőssé teszi?



a váltás. A világ még így is értetlenül áll a lépés előtt, és van, aki már akcióba is lépett: a Minecraft atyja, a véleményét véka alá sosem rejtő Markus „Notch" Persson órákkal a bejelentést követően jelezte, hogy részéről az Oculus támogatása véget ért, és mégsem fog elkészülni a VR-Minecraft. Az ok? Szerinte a Facebook motivációi nem egyértelműek, céljai folyamatosan változnak, történetében semmi sincs, ami bizalmat keltene, és ezért nem tekinthető stabil partnernek. Ő maga pedig nem azért fizetett be a Kickstarter-kampányba 10 ezer dollárt, hogy abból az Oculus egy olyan céget építsen fel, amit aztán jó pénzért tovább tudnak passzolni.

A jó pénz pedig ebben az esetben eléggé relatív, kétmilliárd dollár ugyanis tényleg aprópénz mind a többi facebookos felvásárláshoz képest, mind ahhoz a potenciálhoz mérve, amit a VR rejt. Egyáltalán nem biztos, hogy az Oculus Rift jó úton jár, de az egyértelmű, hogy hosszú évtizedek óta ez az első eszköz, amely kifejezetten jó oldalról közelít a VR-hez. Talán mostanra ért be a technológia, a hardver most lett annyira erős, hogy ne csak oda kelljen képzelni a 3D-t a kevéske poligonból felépített világokba, de jó érzés legyen ránézni is, és megközelítse azt a színvonalat, amit egy Cryengine vagy egy Unreal Engine ki tud magából pumpálni. Ha az Oculusnak, a Valve-nek vagy a Sonynak sikerül leküzdenie az akadályokat, megoldják az olyan alapvető problémákat, mint a rosszullét, a hányinger, a szemek túlerőltetése, akkor a VR nemcsak egy szűk réteg bután kinéző játékszere lehet, de egy igazi piac, amire aztán dollármilliókat termelő szoftvereket lehet fejleszteni – és ezek közül a játékok csak egy lehetőséget jelentenek a számtalan felhasználási mód közül.

De mire is jó egy VR-szemüveg, főleg a Facebooknak? Ki fog egy ilyen otromba kütyüvel a fején üzeneteket olvasni és írogatni, közösségi életet élni? Egyáltalán mi a fenének kellett ez a Facebooknak? A lehetőségért: hiába ingoványos piac a VR, még ha nem is lesz belőle semmi, kétmilliárd dollár akkor se túl nagy veszteség egy ekkora cégnek. Ahhoz, hogy megértsük, a Facebooknak miért jó ez, meg kell néznünk, hogy az elmúlt években mire szórták a pénzt, és rögtön látszik, hogy a jövőre terveznek. Mivel a Facebook-fiók regisztrációk tempója szinte teljesen lelassult, gyakorlatilag elérték azt a felső határt, amit már csak kisebb csodával tolhatnak feljebb (mondjuk, ha a meghódíthatatlannak vélt területeken, például Oroszországban becsődöl a legnagyobb riválisuk, a VK), és a legnépszerűbb, de reklámokkal nem rendelkező, éppen ezért valamilyen szinten kártékony mobiltelefonos változat kihívásaira sem találnak megoldást, ezért előbb a bevételük csökken, aztán pedig súlyosabb gondjaik is adódhatnak, így muszáj, hogy bebiztosítsák magukat. Az egylábon álló cégek számára mindig borús a jövő, még akkor is, ha egy Facebook méretű vállalatról van szó. A probléma: a Facebook szórja a pénzt, hatalmas összegeket áldoz külső szemmel teljesen egyszerű, csak éppen túlságosan népszerű applikációkra, kezdeményezésekre, amiket aztán rendre sikerül jó mélyre ásni. Mark Zuckerberg vállalata akar lenni az új Google, csak épp túl gyors a tempójuk, és nem úgy tűnik, hogy lenne egy olyan központi stratégiájuk, amibe beleilleszthetők lennének a drága pénzért megvásárolt kirakós-darabok. De mivel már van 3D szemüvegük, lehet, hogy most már könnyebb lesz összerakni a puzzle-t!

Carmack mellé márciusban újabb nagyágyú csatlakozott: Michael Abrash, a Valve VR-pápája is az Oculushoz igazolt!

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

HELYREIGAZÍTÁS

➲ Helló! Egy észrevételt, kiegészítést tennék a 94. oldalon látható GTA V válaszotokra, amit Petinek adtatok. A tanácsotok utolsó mondata: „Ha konzolon tolod, akkor egy újraindítás sem árt a gépnek." Kiegészíteném csupán ennyivel: „Ha pedig PC-n, akkor ritka nagy király vagy!" Tisztelettel: ➲ CSABA

Jogos, én voltam az elkövető (mármint a Tika). Fene tudja, lehet, hogy öregszem.

OPFLASH: RED RIVER

➲ Sziasztok! Az a problémám az e havi melléklettel, hogy miután a Steam feltelepítette (és mindent update-elt), és el akarom indítani, csak tölt, de a játék nem indul el. Egyik fórumon azt ajánlották, hogy indítás előtt futtassam a Games for Windows Live-ot, de nekem ez se segített.

➲ Sziasztok! A mai napon kaptam meg a friss Gurut, és a hozzá járó teljes játékkal van problémám (OpFlash Red River). A kódot jól bepötyögtem az oldalra, és meg is kaptam a CD-kulcsot. A játékot sikeresen le is töltöttem, de az a bajom vele, hogy rákattintok és semmi. Nem ad ki semmilyen hibaüzenetet. Feladatkezelőben is néztem, hogy a játék elindul-e, de kb. 10 mp után megáll. Válaszotokat előre is köszönöm.

A biztonság kedvéért, azért a Steam könyvtárban, a steamapps\common\Operation Flashpoint Red River\redist mappában lévő összes telepítőcuccot futtassátok le, különös tekintettel a GFWL-re, aztán próbáljátok meg a játékot elindítani rendszergazdaként. Az egyik fórumos bejegyzés szerint az indítási problémákra sokaknál gyógyír volt, ha a játék könyvtárában (Steam mappán belül a steamapps\common\Operation Flashpoint Red River\) a Redriverlauncher.exe-n Win98/ME kompatibilitást állítottak be (jobb egérgomb, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül), persze a rendszergazdaként futtatást itt is be kell ikszelni.

Ám ha így sem működne, akkor jöhetnek a szokásos dolgok – a játék újratelepítése lemezről vagy letöltve (előtte a kliensben a játékon jobb egérgomb, és Helyi tartalom törlése). Lehet még próbálkozni a következőkkel: a Steam könyvtárból a steam.exe és a steamapps mappa (ebben vannak a már letöltött játékok) kivételével törölni mindent, aztán elindítani a steam.exe-t rendszergazdaként, majd az Op. Flashen a Steam kliensben jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és Játékfájlok épségének ellenőrzése funkció. Frissítsétek a VGA drivert is, de ne az op. rendszerben, hanem a gyártónak megfelelő webhelyről (ATI - http://tinyurl.com/m3655pm, Nvidia - http://tinyurl.com/lrogqqx).

VEGYES

➲ Hahó! Sziasztok! Először is azzal a dologgal fordulok hozzátok, hogy azt hiszem, tavaly októberben le lehetett tölteni a Free with Goldon a World of Keflinget. Az a problémám, hogy azt a nyavalyás hidat hol lehet előhozni? Azon már gondolkodtam, hogy csak később lehet előhozni (a Chapter 1-nél járunk, amikor a Király kéri tőlünk azt a küldit, hogy építsünk valamilyen házat a hercegnőnek, de kell az almás könyv, amit csak a híddal lehet megszerezni).

2. Ezt csak azért kérdezem meg, mert nagyon idegesít: Az Empire Earthben az 1. hadjáratban hogyan kell az ételt odaadni a másik civilizációnak?
3. A Crysis 3-ban (Xbox 360-on) az irányításnál akárhogy állítottuk a kameranézetnél a le az fel, és a fel az le. Nem tudnátok erre megoldást találni?
4. A Sniper Elite játékban az ügynök kimentésénél van egy tank, és annak nem találom az üzemanyagtankját.
5. Lehet, hogy ezt nem a legjobb helyre írom, de nem tudnátok egy olyan honlapot javasolni, ahol jelzik, hogy az Xbox360-as Minecraftban a frissítések mikor jönnek meg?

A válaszotokat előre is köszönöm! ➲ TÁDÉ

World of Keflings: Nem volt még szerencsém ehhez a játékhoz, így a legtöbb, amit tehetek, hogy linkelem a végigjátszás videóját. Remélem, megtaláljátok benne a választ a kérdésre: http://tinyurl.com/q8jwv53

Empire Earth: A bal felső sarokban a kézfogást imitáló ikonon klikk (Alliances & Tributes), majd keresd meg a civilizáció nevét, akinek küldeni akarsz valamit, és a nyersanyagmennyiséget állítsd be.

Crysis 3: Az XBOX360-on (nem a játékban) a Settings -> Profile -> Game Defaults -> Action útvonal végén az Y axist állítsd Invertbe. Így ez lesz mindig az alapértelmezett.

Sniper Elite: A tankot nem muszáj kilőni, át is lehet futni a párhuzamos utcán, kvázi megkerülni. Ugyanakkor a T34 megsemmisíthető, csak épp a jobb oldalán (tehát pont nem a látószögünkbe eső felén) van a hordó, és azon a szokásos szürke kupak. Lásd http://tinyurl.com/lay4rtw 6:45-nél.

Minecraft: A hivatalos fórum XBOX360 szekciójában a Recent & Upcoming Updates topicot figyeljétek, ide minden új információ kikerül a frissítésekről: http://tinyurl.com/lb4d3ck

VEGYES 2

➲ Sziasztok, gurusok! Kellene egy kis mentőöv. Kezdem az elején. Most nyomatom a Dead Islandet, és az a kérdésem, hogy mi is a történet lényege, és hogyan tudok a fősztoriban haladni? Mert segítek a túlélőknek, de nem úgy érzem, mintha haladnék egyről a kettőre. Újra kellett a Steamet aktiválnom, de a régi netcímemre nem engedte a gép. Azt jelezte, hogy én már regisztrálva vagyok. Így hát másik e-mail címre regisztráltam. Ide akartam telepíteni az Aliens versus Predator játékot, de a játék kódját nem fogadja el. Mit csináljak? Hogyan tudnám a régi Steam fiókomat visszahozni? Vagy vegyek egy új játékot, új kóddal? Ismeritek a Riddick Assault on Dark Athena című játékot? Ha igen, akkor help me! Vagyok egy pályán, aminek „űrséta" a neve. Bejutok az űrhajóba a harci öltözékben. Kinyírok mindenkit, és ki kéne bújnom a ruhából, hogy bemásszak a szellőzőnyíláson, de nem tudok kilépni a ruhából. Miért? Van még feladatom a harci ruhával, vagy csak bug? Hiába indítom újra a pályát, ugyanez van. Végül egy régi játék. A Batman Arkham Asylum. Nem tudok mentéseket csinálni. Volt, hogy két órát játszottam, de mikor újra kezdtem, a legelején indult. Mit csináljak? Valahova regisztrálnom kell? Ennyi lenne. Köszönöm a segítséget előre is. Maradok hű olvasótok. ➲ T. JÓZSEF.

Szépen kérlek, legközelebb ne írj mindent csupa nagybetűvel (már kijavítottam). Írásban ez azt jelenti, mintha kiabálnál velem. Egyébként erről mindig ez az IRC beszélgetés jut eszembe, hogy:
- SZIASZTOK! ÚJ VAGYOK MÉG, NINCS KEDVETEK BESZÉLGETNI?
- Caps Lock, ember!!!
- JAJ, KÖSZI, ÍGY LEGALÁBB NEM KELL NYOMNOM A SHIFTET...

De térjünk rá a válaszokra:

Dead Island: Meg kell lépni a szigetről, ennyi a történet. Mivel konkrét helyszínt nem adtál meg, és a YouTube-on rengeteg a végigjátszás-videó magyar kommentárral, úgyhogy ezt nem ragoznám túl.

Steam: Bizony, ha már volt egy régi Steam accountod, és be volt regisztrálva az AVP, akkor azt már másik accounthoz nem tudod átvinni. Viszont a régi accountot én nem írnám le ilyen könnyen. Csak emlékszel az account nevére és a jelszóra, ha utóbbira nem is, de a felhasználónév (account név) megvan, akkor a Steam kliens bejelentkezés ablakán Az elveszett fiók felderítése procedúra segíteni fog.

Riddick: Igen, ismerjük a játékot. Mellékletként is szerepelt. És valóban ez egy gyakori bug. Létezik hozzá egy apró javítás, töltsd

le, telepítsd, és akkor már ki tudsz szállni a mechből. A honlapunkról le tudod tölteni: http://tinyurl.com/oa3zn2c

Batman AA: Kell egy Live profil a mentéshez, tehát nyomd meg a Home gombot a főképernyőn, a feljövő ablakban kattints a Create New Profile funkcióra. Ha nincs kedved online regisztrálni, akkor az imént funkcióra megjelenő szövegben görgess alulra, keresd meg a create a local profile kiemelést, kattints rá, írj be egy nevet, és azontúl már működik a mentés.

CABAL ONLINE

➲ Helló, PC Guru Team! A Cabal Online nevű játékkal van gondom, méghozzá ez az üzenet: Fail to download server information. Restart launcher. Utánanéztem, hogy lehetne megoldani, de eddig nem sikerült sehogy. Mindenhol azt írták, hogy kapcsoljam ki a vírusirtót meg a tűzfalat, vagy tegyem a kivételek közé, és hogy a router nem engedi át, de kipróbáltam router nélkül is, és úgy sem ment. Kérlek, ha tudtok valami megoldást, írjátok meg! Op rendszer: Windows 7. Vírusirtó: AVG Free Edition 2013 Előre is köszi!

Az aktuális frissítéseket, pontosabban a letöltési szervert nem tudja elérni a játék, úgyhogy javaslom a http://tinyurl.com/lvh2bqg oldalról a How to patch... videókat, és ezek alapján telepíteni a frissítéseket. Elsőként a Google DNS módszerrel próbálkozz, aztán ha az nem működik, akkor mehet a manuális tapaszolás.

FIFA14

➲ Kedves PC Guru! Januárban megvettem Xbox360-ra a FIFA 14-et. Nagyon jó meg minden, de az Ultimate Teambe nem tudok más játékosok ellen (online) játszani. Azt írja ki, hogy a felhasználómnak nincs elég jogosultsága. Pedig internetem is van, meg Xbox Live fiókom is, nem tudom, mi lehet a hiba.

Xboxon a multiplayer nem ingyenes, Gold tagság kell (XBOX LIVE GOLD címszó alatt keress rá).

COD4

➲ Helló, kedves PC Guru! A CoD4-gyel van problémám, méghozzá PS3-ra. A probléma: multiplayereztem, és feljött egy hacker, és betette mindenkinek a „Rainbow Texture"-t, ami eléggé rossz. A kérdésem: hogy kell ezt kikapcsolni? Válaszotokat előre is köszönöm. ➲ BIOHASERX

Ilyet még nem tapasztaltam, de gyanítom, hogy ki kell törölni a játék HDD-n tárolt fájljait. A menüben a Game – Game Data Utility – Modern Warfare útvonal végén a „háromszöget" nyomd meg a kontrolleren és Delete.

F1 2012

➲ Tisztelt PC Guru! Problémám van az F1 2012-nél, ami régen működött, tegnap viszont felraktam, és nem akart elindulni,. Kijön egy kis ablakocska, hogy a steamservice.exe változásokat akar csinálni a merevlemezen, aztán mindegy, hogy OK-ra vagy a Mégse-re nyomok, feljön még 1x és még 1x, amíg a Steamet újra nem indítom! A játék pedig nem indul. Ha az f12012.exet rendszergazdaként indítom, akkor a 2. kijövő ablakocskánál már az F1 2012 változásokat végezne a merevlemezen. Legalábbis ezt írja ki, de úgy sem indul el a játék. Semmi hibát nem ír... Légy szíves segítsetek! Köszi: ➲ ÁDÁM

Először a Steam könyvtáradból a steam.exe és a steamapps mappa kivételével törölj mindent, aztán indítsd el a steam.exe-t rendszergazdaként, így friss, hibátlan klienssel vághatsz neki a következő műveletnek. Próbáld indítani az F1-t, ha nem megy, akkor a Steam kliensben az említett játékokon jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és Játékfájlok épségének ellenőrzése funkció.

CRUSADER KINGS 2

➲ Kedves PC Guru! Két problémám van a Crusader Kings 2: Game Of Thrones moddal kapcsolatban:

1. A játékot, ha Westerosban kezdem, bármely karakterrel, bármely korban, az történik, hogy az első pár nap leforgása után a játék bedob egy csomó üres üzenetet, amikre nincs sem válasz, sem választási lehetőség, és mivel ezeket nem lehet bezárni, sajnos nem tudom folytatni a játékot. (Az eredeti játékban ilyet soha nem csinál.)
2. A másik szerintem szintén buggal kapcsolatos dolog, hogy bármely házba a játék random embereket pakolgat be, akik mind nagyon régen haltak meg.

Úgy tűnik, hogy rossz helyre tetted a modot, ugyanis nem a játék főkönyvtárába kell pakolni, hanem a Documents\Paradox Interactive\Crusader Kings II\mod mappába. Szerintem a 2. hiba is összefügg ezzel, illetve lehet, hogy túl régi verziód van (a játékra is kellenek az új tapaszok, és a mod is már a 0.6 verziónál jár), mert nálam nem volt ilyen probléma.

SNIPER ELITE: NAZI ZOMBIE ARMY

➲ Szia! Megvettem a Sniper Elite: Nazi Zombie Armyt, de szomorúan tapasztaltam, hogy low-on is nagyon alacsony az fps. Megnéztem az interneten, és elvileg maxon is futnia kéne a játéknak: Core i7 3630QM, 8 GB RAM, Radeon HD7670M. Gondoltam a videokártyámra ráférne egy kis update, de amikor installálni próbálom, azt írja, hogy nincs ilyen videokártya a gépben. Pedig már az auto-detectet is próbáltam, de úgy se jártam sikerrel. Kérlek, segíts! Köszi

Nekem úgy tűnik, hogy ez egy laptop, amely váltható Intel HD és ATI HD7670 VGA-val rendelkezik, viszont valamiért ez a váltás nem megy végbe. A laptopod gyártójának oldalán kellene friss vagy az eredeti HD7670 driverre rákeresni, de előtte megpróbálhatod a http://tinyurl.com/m3655pm oldalon (a beállítások itt, 1. Notebook Graphics, 2. Radeon HD Series, 3. Radeon HD7XXXM Series, 4. Windows 8 64-bit).

PS3

➲ Tisztelt PC Guru! Azt szeretném megkérdezni, hogy PS3-as játékokra hogyan lehet rárakni magyarosításokat. Láttam jó pár ilyet, remélem, Ti tudtok ebben segíteni. Csak néhány példa: GTA 4, The Last of Us stb. Előre is köszönettel: Egy lelkes olvasótok

Csak módosított (feltört) gépen telepíthetők a magyarítások, mert az eredeti szoftvert (játékot) nem lehet felülírni/módosítani...

ORANGE BOX

➲ Szia, kedves PC Guru! Van egy kis problémám a fent említett játékkal (azaz boxszal), mégpedig az, hogy én ezt kb. egy éve megvettem, és az aktivációs kódot felhasználtam egy régebbi Steam felhasználómon, de feltörték. A Steamnek már nagyon sok levelet írtam ez ügyben, de őket már nem nagyon érdekli. Az lenne a kérdésem, hogy honnan tudnék új aktivációs kódot szerezni, mert már nem forgalmaznak Orange Boxot, rendelni meg nem nagyon akarok. Köszönöm a választ előre: ➲ MILÁN

Minden tiszteletem mellett azért hadd kételkedjek abban, hogy a Steam support nem foglalkozott a problémáddal – ugyanis minden beérkező panasz ticketet kap, visszakövethető stb., tehát egyszerűen nem tudnak elsétálni egyetlen bejelentés mellett sem. Persze nyilvánvalóan neked azért egy „ellopták" sablonnál többet kell felmutatni: pl. a fiókhoz tartozó bármely játék szériaszámát fényképmellékletként elküldeni, számlamásolatokat, ha vannak. Kb. így http://tinyurl.com/mcrj47y (de kismillió FAQ van a neten, Google – ellopott steam account), a lényeg, hogy nem kell annyiban hagyni.

Egyébként lehet még kapni Orange Boxot, lásd http://tinyurl.com/meluhos

TORCHLIGHT 2

➲ Szia, Tika! Ismét kereslek, bocsi. Meggondoltam magam, szerintem mégse a Diablo III-at venném meg, hanem a Torchlight II-t. És ha esetleg dobozosan venném meg, és ugye azt aktiválni kell a Steamen, tehát akkor azt le lehet onnan is tölteni, vagy csak lemezről lehet telepíteni? Köszi. ➲ GERI

A Steam kliensben felül a Játékok/Termék aktiválása a Steamen opciónál beírod a CD-kulcsot, majd a Steam Játékkönyvtáradban megjelenik a Torchlight 2, erre katt és Install/Telepítés, aztán már tölti is le...

EURO TRUCK SIMULATOR

➲ Szia, Tika! Problémám van a Euro Truck Simulator 2 játékkal. A gondom,hogy vettünk egy új VGA-t (R7 260x OC 2GB), plusz egy Full HD-s monitort, és azóta csak ablakos módban tudom Full HD-ban futtatni. A proci+alaplap bírná, de teljes képernyős módban csak elmosódott kép van. Telepítsem újra vagy elég, ha átírom a főkönyvtárban amit kell? Ha elég átírni, kérlek, írd meg mit. Segítséged előre is köszönöm. Még mindig a GURU a KIRÁLY! Üdv: ➲ LSANYA

Először is a játék asztali ikonján jobb egérgomb, Tulajdonságok, aztán Kompatibilitás fül és "A képernyő méretezésének letiltása nagy DPI-beállítás esetén" elé pipa, az „A program futtatása rendszergazdaként" elé szintén pipa, majd OK. Végül a \Documents\Euro Truck Simulator 2\ config.cfg fájlt nyisd meg Jegyzettömbbel és a uset r_fullscreen-nél a 0 értéket írd át 1-re.

Támadnak a VR-sisakok

TERMÉK NEVE **PROJECT MORPHEUS, OCULUS RIFT, NEM ISMERT** GYÁRTÓ **SONY, OCULUS VR, VALVE**
MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

Pár éve nem hittük volna, hogy ezt írjuk, de nyakunkon a VR-forradalom, és most nem csak egy startup bátor vállalkozásáról beszélünk, hanem igazi ipari titánok háborújáról. A Kickstarterről szökött Oculusszal már sokat foglalkoztunk a rovat hasábjain, a legendás szakemberek egész sorát magához csábító cég pedig most már olyan támogatást tudhat magáénak, amilyennel csak a legnagyobbak büszkélkedhetnek: a Facebook nem kevesebb mint kétmilliárd amerikai dollárért vásárolta fel a csapatot! Az ok? Nos, Mark Zuckerberg ifjú milliárdos FB-alapító szerint az okoseszközök a ma divatját jelentik, a Facebook viszont a jövőre is gondol, márpedig pár év múlva a virtuális valóság is elterjedt lesz. Ez azonban még nem minden, a GDC-n a Sony is bemutatta saját megoldását, a régóta pletykált PlayStation VR-szemüveget. Az egyelőre Project Morpheus kódnéven futó termék Full HD felbontást (igaz, felezve, azaz kétszer 960x1080 pixelt) garantál, mindezt egy PlayStation 4 konzollal összekötve, 90 fokos látótérrel. Ár és dátum egyelőre nincs (ezekkel az Oculus is mindig bajban van), de a Sony mérnökei nagyon komolyan veszik a Morpheust, szó sincs elhamarkodott vagy hobbiszinten létező kísérleti technológiáról. És végül ott van még a Valve bemutatás előtt álló VR-szemüvege, ami a legfrissebb szivárgások szerint „fényévekkel jár az Oculus Rift előtt". Nagyon izgalmas eljövendő esztendőknek nézünk hát elébe, reméljük, nem egy újabb ballépésről van szó, mint amilyen a mozgásérzékelés bukott forradalma volt.

Itt a titánok új generációja

TERMÉK NEVE **GEFORCE GTX TITAN Z**
GYÁRTÓ **NVIDIA**
MEGJELENÉS **2014 Q2**
ÁR **2990 DOLLÁR**

Az Nvidia a múlt hónapban bemutatott GTX Titan Black után sem pihent sokat: máris itt van az új király, az Nvidia GeForce GTX Titan Z, ami az elődtől eltérően nem egy, hanem két grafikusmagot is tartalmaz. A puszta számok: dupla GK110 GPU, 5760 CUDA mag, 12 GB (igen, 2x6, azaz egy tucat) GDDR5 RAM, 384 bites adatsín, és persze 450 wattos fogyasztás. Brutális? De még mennyire, a GTX Titan Z jelenleg nemcsak a legerősebb videokártya, de mérnöki csoda is, ennyi teljesítmény egy VGA-n sokkoló technikai eredmény. Frekvenciákat nem tudunk, de a 8 TFLOP-os számítási kapacitás minden gigahertznél többet mond. A Titan Z cirka 2990 dollárba kerül, nyár elején kerülhet forgalomba. Hármat kérünk!

Bukás a Project Christine

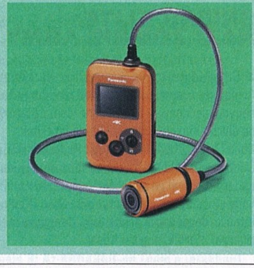
TERMÉK NEVE **PROJECT CHRISTINE**
GYÁRTÓ **RAZER** MEGJELENÉS **NEM ISMERT**
ÁR **NEM ISMERT**

A Razer Project Christine nevű koncepciójáról pár hónapja mi is beszámoltunk: az amerikai gyártó kitalált egy moduláris PC architektúrát, ám sajnos úgy tűnik, hogy az elmélet nem válik gyakorlattá, ugyanis a megkeresett PC-építők nem látnak fantáziát a tervekben. Min Liang Tan alapító úgy nyilatkozott, hogy bár tisztában van vele, hogy a PC gyártók támogatása elengedhetetlen a Christine piacra bocsátásához, hisz benne, hogy a cégek véleménye megváltozik, és ezért a projekt nem áll le, még érdeklődés hiányában sem.

4K-s kandikamera a Panasonictól

TERMÉK NEVE **HX-A500** GYÁRTÓ **PANASONIC** MEGJELENÉS **2014 TAVASZ** ÁR **450 EURÓ**

Az apró, elrejthető kamerák felhasználási területe nem túl nagy, de ez nem zavarja a gyártókat abban, hogy furcsábbnál furcsább termékekkel rukkoljanak elő. Kezdésnek itt van a Panasonic HX-A500, ez a 450 eurós apróság, ami nem kisebb, mint 4K-s felbontásban képes videót rögzíteni, 25 képkocka / másodperces sebességgel. Ez utóbbi faktor felbontásfüggő: Full HD-ben 50 fps, HD-ban 100 fps, 848x480-ban 200 fps. A HX-A500 pici, a főegység, amit az övünkre kötve viselhetünk, 128 grammot, maga a kamerafej pedig mindössze 31 grammot nyom. Ráadásul a Panasonic kicsikéje segédeszközök nélkül is beüzemelhető egy 1,5 hüvelykes LCD kijelzőnek köszönhetően, és még beépített wifi is helyet kapott benne.



Multi-GPU-s motor a DICE-tól

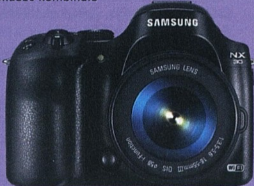
TERMÉK NEVE **NEM ISMERT** GYÁRTÓ **DICE**
MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NINCS**

A Battlefield-játékokkal előrukkoló svéd DICE a GDC-n jelentette be, hogy új részleget hozott létre Frostbite Team néven. A brigádnak egy feladata van: a frissen bemutatkozott DirectX 12 kutatása, és egy több grafikusmagot kihasználó grafikusmotor kifejlesztése. Ez utóbbi megoldás persze egy abszolút új generációt képviselő technológiát vetít előre, ami a mai PC-ken egyáltalán nem fog működni. Ez persze nem baj: az EA gondol a jövőre, és nagyon jól teszi, hogy hagyja kibontakozni a DICE-t. Az idő persze kedvez az új motornak, hisz a DirectX 12-t is csak a GDC-n mutatta meg a Microsoft. A forradalmi képességekkel rendelkező API legkorábban 2015 végén debütálhat, a Windows 9 megjelenésekor.

Bemutatkozott a Samsung NX30

TERMÉK NEVE **NX30** GYÁRTÓ **SAMSUNG** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **294.900 FORINT**

A Samsung bemutatta új, profi fényképészeknek szánt okoskameráját, az NX30-at, ami egy 20 MP-es, fázisalapú és kontrasztdetektálós autofókuszt kombináló hibrid fényképezőgép. Ez utóbbi tulajdonsága igen egyedivé teszi az egyébként látszatra átlagosnak tűnő gépet. Az NX30 méretei szinte elenyészők: 127x96x58 milliméter, ám ez nem gátolja abban, hogy 1 / 8000 másodperces záridővel, 9 kép / szekundumos sorozatkép-funkcióval, és 1080p / 60 fps-es videófelvevő képességekkel rendelkezzen. Az NX30 wifi- és NFC modult is tartalmaz, ára viszont nem túl baráti, hisz a 294 ezer forintba kerülő alapmodell mellé további súlyos százezrekért vehetünk kiegészítőket.



KÖZÉP-KELET EURÓPA
LEGNAGYOBB
GAMER RENDEZVÉNYE
2014
04.26
SYMA CSARNOK
NAGYOBB HELYSZÍN
TÖBB JÁTÉK
TÖBB AKCIÓ
TÖBB PROGRAM
PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE
METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
DRAGON AGE: INQUISITION
INFAMOUS: SECOND SON
DARK SOULS II
TITANFALL
DIABLO III REAPER OF SOULS
THE ELDER SCROLLS ONLINE
SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
FABLE ANNIVERSARY
THIEF
Az XBOX 360 bemutatja
PLAYIT
SHOW
www.playit.hu
XBOX 360
Media Markt
Windows Phone
Windows 8
NOKIA
PS4
NVIDIA
AQUA electromax
burn
CENEGA
ACTIVISION
Computer Emporium
CMSTORM
Nintendo
THONET & VANDER
DOTA 2
HoldFény TEAM
LEAGUE OF LEGENDS
GameStar
PCWorld
PCGURU
klasszik rádió
A rendezvény szervezője:
meex

Shuttle SZ87R6 barebone

FÉLKÉSZ JÁTÉKDOBOZ

[ÍRTA PROCI] **Fejlett, erős, mégis kicsi és elegáns – a legjobb pedig, hogy nincsen benne kellemetlen meglepetés és aljas trükk sem. Teszteltük a Shuttle új játékosgépét.**

Borzalmasan nehéz a dolga a játékosoknak szánt barebone rendszereknek: aki nem ért hozzá, megijed a szereléstől, aki ért hozzá, biztosra veszi, hogy ő tud jobbat és különben is átvágják. Márpedig mindkét előítélet alaptalan a Shuttle SZ87R6 esetében, sőt, utóbbinál abban is kételkedünk, hogy tud-e valaki komolyabb barkácsolás nélkül ennél jobbat, ennyiért.

Merthogy a Shuttle XPC-je kifejezetten a játékosoknak, illetve az erős PC-re vágyóknak készült, összeszerelése pofonegyszerű, és az ára sem elszállt. Ezt mutatja a felhasznált Z87-es chipkészlet és az 500 wattos tápegység is, ami ráadásul 80+ hatékonysági besorolású. Erre szükség is lesz, mert a ház kívülről ugyan kicsinek tűnik, azért belül az okos elrendezésnek hála bőven elfér egy 26 cm-es, dupla kártyahelyet elfoglaló VGA is. Ez azt jelenti, hogy akár egy Radeon R9 280X vagy egy GeForce GTX 770 is kerülhet a mini XPC-be. Ehhez már persze erősebb, Core i5/i7 CPU is dukál, amit maximálisan támogat a gép. Ugyan a tápegység rálóg az alaplapra, és az 5,25-ös hely miatt elöl sincs túl sok üres rész, a hűtés miatt nem kell aggódnunk, hiszen ez is része a csomagnak, ráadásul speciálisan erre a házra tervezték: a CPU-n csak egy blokk van, amiből a meleget hőcsövek szállítják a gép hátulján található bordákra. E lamellákat egy 92 mm-es ventilátor hűti, és akár a Core i7-es 4770-nel is képes megbirkózni. Persze ez a hűtés alaposan ki van számolva, ezért túlzott tuningot nem ajánlunk senkinek, másfelől ezt a BIOS nem is igazán támogatja úgy, mint mondjuk egy RoG-os ASUS lapnál.

Az SZ87R6 teljes mértékben alumíniumból készült, emiatt igen könnyű, mégis stabil a gépház. Az előlapon egy alsó, rejtett ablak mögött minden szükséges csatlakozót megtalálunk, így az USB 2.0 és 3.0 csatlakozásokat, valamint az audiokivezetéseket is.

Belül egy előlapra kivezetett optikai meghajtó, valamint 2,5/3,5 colos egységek is elférnek, emellett extraként az alaplapon 2 darab mPCIe foglalat is található WLAN-nak és mSATA SSD-nek.

Az előre szerelt, félkész barebone egyik legnagyobb előnyét már szerelés során élvezhetjük: minden kábel pontosan olyan hosszú és ott végződik, ahol szükségünk van rá, az alaplapra kapcsolódó kábelek pedig mind gyárilag a helyükön vannak. Ez, na meg persze a könnyen átlátható leírás alapján a szerelés mindössze pár perces folyamat, nem kell az alaplap csavargatásával, a megfelelő hűtő felkutatásával és a leghálátlanabb feladattal, a kábelelvezetéssel húznunk a drága időnket.

NAGY TELJESÍTMÉNY KICSIBEN

A teszt természetesen a szereléssel kezdődött, ami az SZ87R6 esetében bizony nem tartott sokáig – CPU beszerelés két perc, RAM 20 másodperc, SSD egy perc, VGA két perc. Még némi tisztogatás, burkolat fel, és már indult is a játék-PC. A szerelésnél csak a szokásos dolgokra kellett figyelni, ám erre (például hőpaszta, SATA csatlakozó kiválasztása, memóriamodulok sorrendje) mind megtaláltuk az utasításokat a mellékelt leírásban. Sajnos egy komoly gondba belefutottunk, ugyanis az ASUS GTX 760-as kártyán felül van egy nyolc érintkezős tápcsatlakozó, amire rálóg a meghajtókat tartó keret. Ennek elkerülése érdekében vásárlás előtt nézzük meg a kiválasztott VGA kártya kialakítását (vagy nincs mese, ki kell vágnunk egy kis ablakot a tartókeretből).

A BIOS Z87-es lap létére igen spártaian fest és tuningban elég szegényes, így például a memóriát nem is tornászhatjuk a támogatott DDR3-1600-as beállításnál feljebb. Ez azonban nem is kritikusan fontos egy ilyen minirendszernél, annál inkább a csendes működés, amivel meg voltunk elégedve a Shuttle gép esetében. A teszthez egy Core i7 4770-es CPU-t, 8 GB RAM-ot és egy ASUS GTX 760-at használtunk egy SSD-vel megtámogatva. Ezzel az összeállítással nyugodtan nekifuthatunk a legújabb játékoknak is maximális részletesség mellett, ami kiváló teljesítmény egy miniPC-től.

Ár 109.000 Ft	
Alaplap, foglalat	Shuttle Z87, LGA1150
RAM	4xDIMM DDR3-1600
SATA	4xSATA6G, 1xeSATA
USB	4xUSB 3.0, 6 USB 2.0
LAN	2x Realtek GBE
Meghajtóhelyek	1x5,25, 2x3,5
Hűtés	2 ventilátor
Méret	33×22×20 cm, 5 kg
Tápegység	500W 80+, beépített
MÉRÉSEK:	
PCMark8	5460 pont
3DMark13	5482/20546/142296 pont
Tomb Raider	73,4 fps
Hitman Absolution	27,5 fps
Crysis 3	42,1 fps
Fogyasztás (min/max)	35/261 watt

EGY KIS SZÁMOLÁS

Sokan azért nem preferálják az ilyen mini barebone-okat, mert úgy gondolják, olcsóbb megépíteni egy saját rendszert. Ha minőségben, méretben és szolgáltatásban az SZ87R6-tal (közel) azonos komponenseket válogatunk össze, nagyjából 20-25 ezer forinttal jövünk ki jobban, ám cserébe néhány kellemetlenséggel kell számolnunk. Egyrészt a ház egészen biztosan nagyobb lesz, a szerelésre rá kell fordítanunk 1-2 órát, és a hosszú kábelekkel is meg fog gyűlni a bajunk.

A jó teljesítmény, a kiváló felszereltség, a könnyű szerelhetőség és az asztali PC-hez méltó bővíthetőség fényében elégedettek vagyunk a Shuttle XPC SZ87R6-tal, bár a tápcsatlakozós gondra azért jobban is figyelhetett volna a gyártó (mondjuk egy speciálisan lapos csatlakozóval). A kis XPC-t ennek ellenére bátran merjük ajánlani annak, aki úgy dönt, megér neki némi felárat fizetni egy profin megtervezett és előkészített rendszerért.

Sokan idegenkednek a kicsi és dizájnos PC-ktől, pedig már régen nem csak arró jók ezek a masinák, hogy dolgozzunk velük, hanem akár egy elegáns, csendes, de kellően erős játékosgép is készíthető belőlük. Kipróbáltuk, és nekünk bejött!

Eszköz: **barebone PC**
Info: **http://global.shuttle.com/products/products**
Ár: **kb. 109.000 Ft**

PC GURU INDEX 8.7
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Logitech G510s Gaming Keyboard

ÍME A MAKRÓKIRÁLY

[ÍRTA CHOCHO] A Logitech tavaly nyáron dobta piacra a G510s Gaming Keyboard nevű szörnyeteget, mint prémium árkategóriás, elsősorban játékosoknak tervezett billentyűzetet. Szép dolog az igényesség, de vajon megér egy ujjkoptató periféria 40 ezer forintot?

A játékosoknak tervezett billentyűzetek többsége drága holmi, ami azonfelül, hogy jól mutat az asztalon, és lehet vele menőzni a haverok előtt, nem sok előnnyel kecsegteti az átlagos vásárlót. Na de mi van akkor, ha emberünk, Gém Elek nem hétköznapi játékos, hanem igazi profi, aki nappal a sarki csemegésnél árul brokkolit, éjjel viszont átváltozik GameKillaGyilok88-cá, a WoW és a CoD bajnokává, aki hajnalig osztja a halált az internet virtuális világaiban? Nos, ebben az egyébként elég valószínű helyzetben Gém Elek olyan billentyűzetet szeretne kopogtatni fáradt ujjbegyeivel, ami a parancsok és kombinációk begépelése szülte stresszt leveszi a válláról, és programozható gombok, úgynevezett makrók sorával teszi még szebbé pixelvértől csöpögő estéit. Ilyen készüléket pedig nem sokat talál 10 ezer forint környékén, vagy ha mégis, hát be kell érnie pár makróval, ami nem épp ideális egy MMORPG-hez vagy MOBA-hoz. Ha Gém Elek minden feladatra fel szeretne készülni, akkor mélyen a zsebébe kell nyúlnia, hiszen olyan eszközre lesz szüksége, mint a Logitech G510s gamer billentyűzet, amivel gyerekjáték a makrózás, és élmény a WASD gombokon való ugrálás.

FÉNYHULLADÉK

Persze nem mindegy, milyen mély az a zseb: a Logitech G510s tavaly nyáron került a boltokba nyugaton, nálunk viszont sokáig csak elvétve lehetett találkozni vele, ugyanis a 37.499 forintos ajánlott végfelhasználói ár hatalmas pofon volt a legtöbb játékosnak. Az olcsónak semmiképp nem nevezhető klaviatúra méretes fekete dobozban érkezik, az éjszínű tasztatúra mellett pedig illesztőprogramot tartalmazó lemez és opcionális (de víztaszító) csuklótámaszték található. A G510s ugyan korántsem olyan provokatív kialakítású holmi, mint az elmúlt hónapok során bemutatott Speedlink termékek voltak, de süt róla, hogy nem a kínai piacról szalajtották.

Az elegáns, klasszikus dizájn szemnek kedves kiegészítővé varázsolja a G510s-t, a klaviatúra felületén ráadásul a egy kis GamePanelnek nevezett LCD kijelző is helyet kapott, ami alapesetben a billentyűzet típusnevét jeleníti meg, de beállítástól függően kijelezheti a Fraps állapotát, a processzor órajelét, sőt, támogatott játék esetén még néhány fontos infót is a tudtunkra adhat. Sajnos utóbbi, azaz a támogatott videojátékok listája nem valami bő, de ez már nem a Logitech hibája.

GOMBFOCI

A Logitech G510s gombtávolsága nem a legjobb. Ha írni vagy dolgozni szeretnénk rajta, sajnos hozzá kell szoknunk az egymáshoz közel elhelyezett billentyűkhöz, amik ráadásul nem mélyednek bele túlságosan a műanyag keretbe. Ez utóbbi megoldás azonban nem feltétlenül hiba: a Logitech mérnökei a játékosok igényeit tartották szem előtt, az pedig vitathatatlan, hogy a G510s-nél nem sok kényelmesebb klaviatúra létezik, ha szórakozni vagy eSportolni vágyunk. Az összes gomb háttérvilágítása állítható, ráadásul a WASD billentyűk erősebb megvilágítást és világosabb színeket kaptak, csakúgy, mint a kurzorgombok, az igazi öröm viszont akkor éri szívünket, amikor meglátjuk a rengeteg makrót. A G510s 18 (kimondjuk szótagolva is: ti-zen-nyolc) programozható billentyűt kínál, melyek mind a bal kezünk irányában helyezkednek el. Használatuk nagyon kényelmes, az ember észre sem veszi egy idő után, hogy milyen bonyolult kombinációkat helyettesít egyetlen ujjmozdulattal. Itt azonban nem érnek véget az extra funkciók: kapunk beépített hangkártyát jack-dugókkal, hogy a fejhallgatók kábele csak a billentyűzetig lógjon, felvevőgombokat, hogy könnyebb legyen a rögzítés vagy közvetítés, sőt, még a füles, a mikrofon és a PC hangjainak némítására is külön gombok vannak a klaviatúrán – mi több, itt is találkozhatunk a Windows billentyűt letiltó kapcsolóval. Ennél többet aligha várhatunk egy játékosoknak tervezett billentyűzettől.

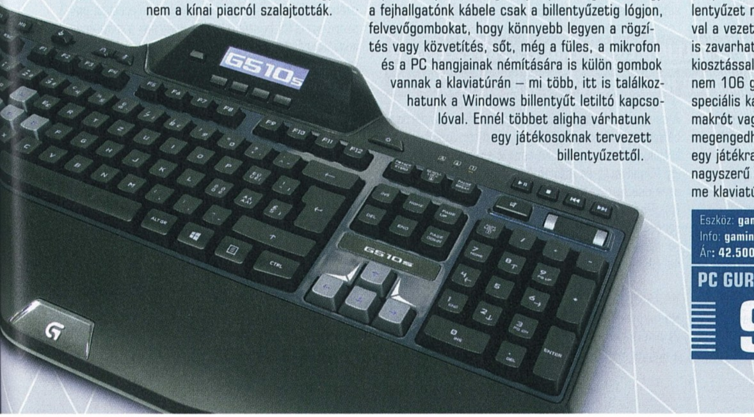
A WASD gombok nem csak egyedi színűek, de még a háttérvilágításuk is erősebb, mint a többi billentyűé

AZ UTOLSÓ FILLÉRIG?

Az ár természetesen elrettentő lehet, de azért érdemes számba venni, hogy mi mindent kapunk a G510s-sel. Az anyagminőség kiváló, a billentyűzet nem recseg, nem hajlik meg az ujjaink alatt, bármilyen erővel gépeljünk is. A keret elég stabil és masszív ahhoz, hogy ne csússzon ide-oda akkor sem, ha ezerrel szakít a Battlefield 4 a gépünkön, vagy simán kiadunk 200 parancsot percenként a StarCraft 2-ben, továbbá a már emlegetett kényelmi funkciók is sokat dobnak a használat nyújtotta élményen.

A G510S ÁRA JÓINDULATTAL IS HORRIBILIS, DE HA EGY STRAPABÍRÓ, FUNKCIÓKBAN GAZDAG GAMER KLAVIATÚRÁT KERESEL, AKKOR EZ A MODELL NEKED KÉSZÜLT

Ha nagyon szőrszálhasogatók akarunk lenni, akkor maximum az ilyen áron már elvárható USB-portok hiányát tudnánk felróni a Logitech G510S-nek, na meg a jackek nem épp optimális elhelyezését – a beépített hangkártyába csatlakozó két dugó a billentyűzet monitor felé néző oldalán található, szóval a vezeték rálóg a gombterületre. Egyeseket az is zavarhat, hogy a G510s kizárólag angol nyelvű kiosztással érhető el, mivel viszont nem 101, hanem 106 gomb található rajta, ezért a magyar speciális karakterekhez (mint az „í" betű) sem kell makrót vagy kombinációt használnunk. Amennyiben megengedhetjük magatoknak egy kis luxust, és egy játékra kiváló billentyűzetet kerestek, a G510s nagyszerű választás lesz. Ennél többet nincs értelme klaviatúrára költeni.



Eszköz: gamer billentyűzet
Info: gaming.logitech.com
Ár: 42.500 Ft körül

PC GURU INDEX 9.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Speedlink Jugger 2.1 Subwoofer System

HADD SZÓLJON!

[ÍRTA BATE] **Ezidáig főleg beviteli perifériákat teszteltünk a Speedlink istállójából, azonban a német cég nemcsak az egerek és a billentyűzetek terén van otthon, de hangrendszerekkel is foglalkoznak, immáron 16 éve. És ez a szakértelem érződött is a tesztpéldányunkon.**

Az első és legfontosabb dolog, amit mindenképpen tudni kell a Speedlink hangrendszeréről, hogy a gyártó – hasonlóan a többi termékéhez – nem a prémiumkategóriát célozta meg, hanem egy olyan eszköz előállítását irányozták elő, ami teljesen hétköznapi árcédula mellett hozza a lehető legjobb minőséget. Elöljáróban csak annyit, hogy ár/érték arányban a Jugger 2.1 mondhatni verhetetlen.

A piros/fekete dizájn nem biztos, hogy mindenki tetszését elnyeri majd, ráadásul ez a sajtókép egy kicsikét csalóka, ugyanis a ravasz marketingesek ügyesen eltüntették a fotóról a mélyláda jobb oldalára helyezett csatlakozópanelt...

CSAK EGYSZERŰEN

A Jugger egy meglehetősen praktikus, fogantyúval is ellátott kartondobozban érkezik, és a kibontást követően azonnal világossá válik, hogy a német gyártó dizájnerei szerelmesek a fekete/piros színekbe, hiszen akárcsak az aktuális Speedlink egér- és billentyűzetcsaládok, úgy a hangrendszer is ilyen színösszeállításban pompázik. Hogy ez mennyire nyeri el a vásárlók tetszését, az egyéni ízlés kérdése, részünkről csak annyit teszünk hozzá a témához, hogy ez a változat még mindig jobban fest, mint a szintén megvásárolható piros/fehér változat. A dobozban egyébként két hangszóró, egy mélyláda, egy vezetékes távirányító, a szükséges kábelek és egy útmutató található (és itt piros pont jár a magyar nyelvű részekért), az összeszerelés pedig mondhatni pofonegyszerű – már csak az érthető ábrák okán is. A leírás tanúsága szerint a rendszer tökéletes tévéhez, PC-hez, Xbox 360-hoz és PS3-hoz is (utóbbiakhoz találunk a csomagban adapterkábelt), de a hangfalszett valójában bármivel összeköthető, ami rendelkezik 3,5 mm-es jack kimenettel. A 2.1-es aktív hangszórórendszer átlagteljesítménye 35 Watt, a maximum pedig 70, ami nem is rossz, ha azt vesszük figyelembe, hogy egy 16.000 Ft környékén kapható összeállításról beszélünk.

A RENDSZER

A Jugger mélysugárzója 190 mm széles, 210 mm magas és 210 mm mély, nem foglal túl sok helyet, akár még egy számítógépasztalon is ügyesen elhelyezhető. Maga a doboz fából készült, a kialakítás igényes és strapabíró, továbbá a láda alján gumitalpak találhatók a rezgés elvezetéséhez. A frontoldali membránokat egy piros fémrács védi, bal oldalon található a reflexcső, a csatlakozópanel pedig valamilyen furcsa oknál fogva az eszköz jobb oldalára került. Habár tény, hogy így könnyen elérhető a hangerő és a basszus manuális szabályzója, a be- és kikapcsoló gomb, valamint az energiatakarékos időzítő (ami egy óra inaktivitás után készenléti állapotba helyezi a rendszert), de esztétikai értelemben és praktikusság szempontjából nem túl szerencsés, hogy az összes kábel (hálózati, hang ki- és bemenet) a láda oldalából lóg ki, ráadásul két LED is található ezen a területen, ami sötétben kifejezetten zavaró is lehet. Ha az asztal alá dugjuk a mélysugárzót, akkor persze mindez jelentőségét veszti, de egy nappaliban, a TV és a konzol mellé helyezve tényleg nem mutat túl jól ez a megoldás.

A két kis hangsugárzó egyenként 130 mm magas, 130 mm széles és 105 mm mély, műanyagból készültek, kiegészítve fém védőrácsokkal. Méretüknél fogva nem sok helyet foglalnak, és a mélyládához hasonlóan szinte bárhol könnyedén elhelyezhetők. A kialakításuk egyedi, és a forma legpozitívabb része, hogy a hangszórók nem előre, hanem enyhe dőlésszöggel felfelé lökik a hangot, ezzel téve optimálisabbá a hangterjedést.

A SPEEDLINK HANGRENDSZERE NEM VÁLTJA MEG A VILÁGOT, DE KIFEJEZETTEN BARÁTI ÁRON NYÚJT AZ ÁTLAGNÁL JOBB HANGMINŐSÉGET A SZÓRAKOZÁSHOZ

A csomag fontos része még a vezetékes hangerőszabályzó, ami főleg akkor jön jól, ha a rendszert PC-re kötjük, hiszen a kör alakú eszköz egyben adapter is, így fülhallgatót és mikrofont is köthetünk rá, illetve erre csatlakoztathatjuk a zenelejátszó eszközeinket (pl. iPod vagy telefon), ha nem fülesen keresztül szeretnénk zenét hallgatni – ilyenkor persze a hangrendszer csatlakozóját a hangkártya mikrofonbemenetéből át kell dugni a line-in csatlakozóba.

HANGPRÓBA

Ha megvagyunk az összeszereléssel, akkor jöhet az első megmérettetés, és szinte garantált, hogy a Jugger nem fog csalódást okozni. A teszt során egyaránt kipróbáltuk a rendszert PC-re és tévére kötve, és nemcsak hozta az elvárt színvonalat, de kifejezetten kellemes meglepetést okozott. A kis hangszórók még maximumra csavart hangerő mellett is torzításmentes, tiszta hangokat produkáltak, és a mélyláda is hozzátette a magáét az élményhez (még ha nem is bontotta le a falat és ütötte át a dobhártyánkat), mind a robbanásokkal teli játékok megszólaltatása, mind a zenehallgatás, mind a kedvenc sorozatunk extra hangeffektjeinek életre keltése közben. Persze a minőség és a hatás korántsem olyan letaglózó, mint egy házimozihoz készült profi hangrendszer esetében, de azt semmiképp sem szabad elfelejteni, hogy egy olyan, kifejezetten egyszerű szettről beszélünk, ami igencsak baráti áron készült, ráadásul nem vájt fülűek, hanem teljesen mezei felhasználók számára.

Ha tehát szeretnél túllépni a szimpla sztereó hangszórókon, illetve kicsivel többre vágysz, mint amire a tévéd alapból képes, de nem akarsz vagyonokat költeni, akkor a Jugger 2.1 jó választás lehet, mert baráti áron nyújt olyan minőséget, amire az alsó középkategória termékei csak igen ritkán képesek.

Eszköz: **2.1-es hangrendszer**
Info: **www.speedlink.com**
Ár: **kb. 16.000 Ft**

PC GURU INDEX
8.9

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

LOGITECH G100S GAMER EGÉR

A Logitech G-szériás termékei nem forradalmi kivitelükről lesznek híresek, hanem elsősorban kiváló anyagminőségükről és egyszerű, mégis nagyszerű tervezési irányelveikről. A G100s névre keresztelt játékosegérre is ráillenek az említett tulajdonságok: ugyan kibontáskor nem tűnik nagy durranásnak, mégis érdemel egy esélyt, még úgy is, hogy a lehetőségeihez képest kicsit túlárazta a Logitech.

A Logitech G100s egy játékosoknak fejlesztett egér, viszont ez elsőre abszolút nem látszik rajta, ugyanis rokonai csicsás, kihívó külsejével ellentétben a G100s szolid külalakkal rendelkezik – úgy is mondhatjuk, hogy a gamer-perifériák szürke eminenciása. Elsőként az eszköz mérete tűnik fel: a G100s nem nagyobb egy irodai egérnél (117 x 63 x 37 mm), alakja cseppforma, súlya pedig mindössze 82,5 gramm, azaz pehelykönnyű, ami tekintve, hogy sok játékos kifejezetten nehéz egérrel szeret játszani, kicsit zavarba ejtő tulajdonság. Sőt, ha szétszereljük, kivehetünk egy beépített súlyt a váz mélyéről, ami további 13 grammal csökkenti az egér tömegét. Szintén különös, hogy mindössze három funkcionális gomb található rajta, egy jobb és egy bal, illetve a görgő, ami természetesen gombként is használható. Kapunk még egy negyedik kapcsolót az egér homlokán, ami három fokozaton át módosítja a pontosságot. 250 és 2500 DPI között ugrálhatunk vele, ami azt jelenti, hogy a Logithechnél nem szálltak el, a G100s pedig sosem lesz a versenyszinten Counter Strike-ozó játékosok kedvence.

Felmerül a kérdés, hogy ha ennyire nem tűnik gamer-egérnek a G100s, akkor mégis miért reklámozza annak a gyártó. A válasz a kezelésben és az anyagminőségben keresendő: a G100s teljes egészében prémiumkategóriás műanyagból készült, ami nem recseg, nem izzaszt, és még azt is elviseli, ha az ember egy-egy MOBA-meccs alatt idegesen az asztalhoz csapja. A MOBA-k és RTS-ek egyébként is kedveznek a G100s-nek: az egér megnövelt teflon csúszótalpai gyors navigációt tesznek lehetővé, szinte elfeledtetve, hogy nem egy 5000 DPI-s szörnyeteget szorongatunk. A mintavételezési ráta 125 Hz-től 500 Hz-ig állítható (500 az ajánlott, de mi 350 Hz-re esküszünk), az egér hivatalos szoftvere pedig meglehetősen alapos módosítási felületet ad a hozzáértő vásárló kezébe. A G100s-sel kényelmes a játék, és bár tény, hogy lehetne kicsit nagyobb a rágcsáló teste, azért jó látni, hogy mi mindent érhet el egy gyártó, ha tehetséges mérnököket foglalkoztat, és nem spórol a perifériákhoz használt műanyagon. Egyedül az ár olyan tényező, ami miatt csak megfontolandó a G100s, és nem rögtön ajánlott vétel, hiszen 12.699 forintért (vagy picivel többért) már több gombos, és egyéb extrákkal felszerelt gamer-egeret is vehetünk.

Eszköz: **gamer-egér**
Info: **gaming.logitech.com**
Ár: **12.699 Ft**

PC GURU INDEX 8.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

SPEEDLINK LEDOS GAMER EGÉR

Az elmúlt hónapokban bemutattuk nektek a Speedlink egeres termékvonalának legütősebb darabjait (Decus és Kudos RS), most pedig eljutottunk a kis testvérig, a Ledoshoz, ahhoz a típushoz, amit még mindig gamereknek szán a cég, de a lehető legbarátibb áron.

Akárcsak a nagy testvérek, a Ledos is fekete/piros kivitelben érkezik, ám az egér formáját tekintve ezúttal jóval visszafogottabb, mint az utóbbi két számunkban tesztelt társai. Ránézésre egy hagyományos méretű rágcsálóval van dolgunk, ami kiváló ergonómiával rendelkezik. A Ledos szépen belesimul az ember tenyerébe, emellett stabilan meg lehet fogni, és még azok is kényelmesnek fogják találni, akiket az átlagnál egy kicsit nagyobb kézzel áldott meg a sors (ugye, Chocho?). Ráadásul a Ledos kialakítása teljesen szimmetrikus, így egyaránt használható jobb- és balkezesek számára, továbbá a felső rész még speckó gumibevonattal is rendelkezik, így attól sem kell tartani, hogy egy izzasztó CS-meccs közben kicsúszna az ujjaink alól.

Mivel az ár tekintetében a Speedlink az alsó kategóriát célozta meg, ezért ez az egér igazán extra funkciókkal nem lett felvértezve. Világítást persze kapunk, piros színben, „légzést" imitáló pulzálással, melynek hátránya, hogy ha ez zavar valakit, akkor nem lesz lehetősége állítani rajta, sem manuálisan, sem szoftveresen. Emellett kissé furcsa, hogy az egér teste hiába rendelkezik olyan átlátszóbb pontokkal, ahol a fényhatásnak érvényesülnie kellene, e dizájnelemeknek nincs sok értelme, ugyanis a felső borítás alatt egyetlen nagy LED kapott helyet, emiatt nemcsak a dizájnerek által külön erre a célra tervezett szegmensek világítanak, hanem a borítás jelentős része, ami ugyan egy picit gagyinak hat, de ebben az árkategóriában ez még elnézhető az eszköznek, akárcsak a fekete és piros részek alatt megbúvó, kevésbé minőségi műanyagból készült elemek. Vagy ha nem, hát kárpótoljon minket a szokásosnál jóval hosszabb, 1,8 méter hosszú kábel, amit védőszövet borít, így kontakthibától az életciklus során nemigen kell tartani.

Gombból egyébként ötöt kapunk, hármat felül, kettőt oldalt, illetve egy DPI-váltó billentyűt, amivel pillanatok alatt állhatunk át az 500-as felbontásról 3000-re. A két oldalsó gomb egyébként elég speciális, ugyanis a bal oldali „sniper" billentyű a célzást és a stabilitást biztosítja az automatikus 500 DPI-re váltással, míg a jobb oldalsó „rapid fire" gomb a villámgyors tüzelést segíti elő – talán mondani sem kell, hogy ezek milyen hasznos funkciók lehetnek egy-egy kompetitív FPS esetében. Ha tehát egy masszív, alapvetően látványos és játékra alkalmas egérre vágytok, méghozzá olcsón, akkor a Ledos nektek készült, hiszen a fentiek közül minden feltétel illik rá, és 6.000 forint környékén hozzá is juthattok!

Eszköz: **gamer-egér**
Info: **www.speedlink.com**
Ár: **kb. 6.000 Ft**

PC GURU INDEX 8.8

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Dell UP2414Q

NAGYKÉPŰ RADIÁTOR

[ÍRTA CHOCHO] **A Dell eltökélte, hogy idejekorán előrukkol egy „olcsó" 4K-s monitorral, azaz olyan UHD panellel, ami bőven félmillió forint alatt érhető el. Az ötlet dicséretes, a megvalósítás viszont megmutatta, hogy csak nagyon keveseknek érdemes most beleugrania a 4K-ba.**

Az már az idei CES óta nyilvánvaló, hogy a 4K a jövő, a Full HD-nek pedig, ha nagyon lassan is, de idővel búcsút inthetünk. Jönnek majd a 4K-s Blu-ray-ek (sőt, már vannak ilyen lemezek a piacon, igaz, egyelőre durva tömörítést használnak), a 4K-s kamerák, mi több, előbb-utóbb a 4K-s mobilok is betörnek majd a piacra. Mindez rendben is van, a technika fejlődik, azonban tény, hogy az új trendek időt követelnek maguknak. Egyrészt, hogy kiforrjanak, másrészt pedig, hogy elterjedjenek. Márpedig az utóbbi nem megy előbbi nélkül – és ez az, amit a Dellnek is muszáj megértenie: attól, hogy 300 ezer forintért tesz elérhetővé egy 4K-s monitort, egyáltalán nem biztos, hogy a vásárlók minden gond nélkül léphetnek a 4x-es felbontás világába.

A UP2414Q visszafogott dizájnú, mégis csinos monitor, amin kiválóan festenek a 4K-ra képes videojátékok. Azzal viszont a vásárlónak számolnia kell, hogy sok régebbi alkalmazás nincs felkészülve ekkora felbontásra.

PRAKTIKUSAN EGYSZERŰ

A Dell „olcsó" üdvöskéje meglehetősen masszív csomagolásban érkezik: egy atomháborút is túlélne a doboz, amiből külön kerül elő a nyakkal összeillesztett talp, valamint a panel. A UP2414Q felállítása gyerekjáték, a nyakra könnyen ráilleszthető a képernyőmodul, szerelés közben pedig megbizonyosodunk róla, hogy a teljes műanyag váz ellenére is kiváló anyagminőség és hibamentes, sebészi pontosságú illesztések jellemzik a monitort. A 24 hüvelykes (ami valójában 23,8 colos képméretet jelent) UP2414Q jól mutat az asztalon, igaz, ránézésre legfeljebb a prémiumkategóriát hirdető, ezüstös Dell felirat jelzi, hogy drága készülékről van szó, lévén maga a dizájn inkább irodai jellegű és mellőz mindenféle „lifestyle allűrt". Színek terén a szürke két árnyalata dominál, a kialakítás pedig akarva sem lehetne ennél egyszerűbb. A panel jobb oldalán érintőgombok, alul egy bekapcsológomb, hátul pedig a kötelező csatlakozók találhatók. A UP2414Q 1.4-es HDMI-n és Display Porton (van mini és v1.2-es változat is) kaphat jelet, illetve találunk négy darab USB 3.0 bemenetet is a panel alján, szóval akár a telefonunkat és táblagépünket is tölthetjük a készülékkel. Aki DVI-t keres, az jobb, ha tudja, hogy ez a csatlakozó ebben a kategóriában már nem számít alapfelszerelésnek, viszont jó hír, hogy a tápegység beépített, nem kerül még egy tégla az asztal alá. Említésre méltó extra még, hogy amennyiben képeket szeretnénk nézegetni, baloldalt egy SD-kártyát is bedughatunk a monitorba.

PRÉMIUM KEMENCE

A UP2414Q 4K-s monitor, azaz a panel natív felbontása 3840x2160 pixel. Ekkora felbontást óriástévéken szoktunk meg (bár még azok esetében is ritka dolog), és ez bizony nem véletlen: 24 hüvelyken 4K-ban az ikonok olyan picik, hogy szinte eltűnnek a háttérben, és még kevés az olyan alkalmazás, ami 2160p-re felkészített interfésszel rendelkezne. Tehát, ha dolgozni is szeretnénk a UP2414Q-val, az asztali beállításoknál a Windows skálázóját feljebb kell tolni 100%-ról 150%-ra. Ezzel a beállítással már sokkal jobb a helyzet, a Windows 7/8.1 alatt a rendszer gyönyörű és Win8.1 alatt a modern appok is jól mutatnak. A régebbi programok ellenben sokszor elmosódottak, kifejezetten rondák lehetnek. Mindettől függetlenül a magas felbontás döbbenetesen jól néz ki akcióban: 4K-s videókat nézve vagy játékokat futtatva a Dell panelje megvillantja a jövő technológiájának oroszlánkörmét, ráadásul a 8 ms-os sebességgel és a 178 fokos betekintési szöggel filmnézésre és játékra egyaránt alkalmasnak bizonyult a képernyő. Vásárlás előtt azonban fontos tudni, hogy a HDMI 1.4 szabvány nem kezeli a 4K-t 60 Hz-en, csak 30-on, így mindenképpen váltanunk kell Display Portra. Ez persze nem gond, aki ilyen monitort vesz, annak úgyis olyan fejlett VGA kártyája van, amin már alap az 1-2 vagy több DP 1.2 kimenet. Érdekes viszont, hogy idővel felforrósodott a monitor, sőt, a panel tetején található szellőzőn át enyhe égett szagot árasztott magából. Eleinte azt hittük, ez csak a friss műanyag velejárója, de még egy hét intenzív használat után sem javult a helyzet.

HABÁR MEGFELELŐ ANYAGI HÁTTÉRREL CSÁBÍTÓNAK TŰNHET MÁR MOST FEJEST UGRANI A 4K-BA, DE MI MÉG KIVÁRNÁNK EGY ILYEN MONITOR BESZERZÉSÉVEL

OLCSÓN DRÁGÁT

Akármilyen korai is legyen a 4K, egy biztos: a Dell UP2414Q megoldása árbajnok, ráadásul nem egy ismeretlen kínai gyártó dobta piacra a panelt, hanem egy világszínvonalú óriás, ami egyre többet invesztál a PC-s perifériákba. A UP2414Q is ennek a folyamatnak az eredménye: egy korai tavaszt kiáltó fecske, ami a 4K-ba kapaszkodó felhasználóknak kielégítő első vásárlás lehet, de kizárt dolog, hogy sokáig állja a sarat, mert sokkal erősebb ellenfelekkel fog szembenézni az elkövetkezendő két évben. Érdemes tehát kivárásra játszani, és inkább a gépünket felkészíteni a 4K-ra (jelenleg kb. 200 ezer forintos SLI/CrossFireX VGA-rendszer ajánlott 4K játékhoz), és nem azonnal a boltba rohanni. A türelem éles és szép 4K-t terem!

Eszköz: **4K monitor**
Info: **www.dell.hu**
Ár: **kb. 292.000 Ft**

PC GURU INDEX
8.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

WORLD OF WARPLANES
GET AIRBORNE
5 ORSZÁG
KOMPETITÍV 15-15 FŐS JÁTÉK
TÖBB MINT 100 TÖRTÉNELMET ÍRÓ REPÜLŐGÉP
JÁTSSZ A LÉGI FÖLÉNYÉRT!
JÁTSSZ INGYENESEN A
www.WORLDofWARPLANES.eu
WEBHELYEN
A WORLD OF TANKS KÉSZÍTŐITŐL
WORLDofTANKS
WARGAMING.NET
LET'S BATTLE
7
www.pegi.info
© WARGAMING.NET, 2014. MINDEN JOG FENNTARTVA.

ÁLOMPC

GURU

STEAMBOXRA FEL!

Bár egyelőre kevesen hisznek benne, azért nagy visszhangot kapott a Valve bejelentése, hogy saját OS-t fejleszt a Steam köré, amihez egyedi PC-k is készülnek. Itt az ártól függően akár konzolverő játék-PC-ket is kapunk, és bizony nem az Xbox 360/PS3-ról, hanem már az újabb generációról van szó.

A SteamOS azonban még gyerekcipőben jár, a Steamboxok pedig elérhetetlenek és nagyon drágák. Szerencsére a Guru nem hagyja, hogy olvasói kétségbeesesenek: például a BASIC konfiguráció egy Windowszal és a Big Picture módba kapcsolt Steam klienssel már most jobb, mint bármelyik hivatalos Steambox!

BASIC

A forint harmatos teljesítményének fényében jó döntés volt, hogy kicsit visszavettünk a CPU-ból, cserébe pedig több mozgásteret hagytunk a VGA-nak. Ezzel a trükkel továbbra is belefér a 120 ezer forintos árba a középkategóriában viszonylag jól teljesítő R7 260X. A gép komponenseit természetesen több ponton is lehetne erősíteni, de éppen az a jó ebben a konfigban, hogy jövőálló, és bármikor, amikor pénzünk van rá, fejleszthetjük akár kis lépésekben is. Az összeállítás rugalmas is, így választhatunk olcsóbb házat és VGA-t, vagy ha van még egy kis zsebpénzünk, vehetünk a HDD helyett SSD-t, vagy mégis dönthetünk az erősebb CPU mellett.

Alaplap	ASUS H81I-PLUS	20.500 Ft
Processzor	Intel Pentium G3420	15.500 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× 2 GB Kingston ValueRAM DDR3-1600MHz	12.100 Ft
Videokártya	Sapphire Radeon R7 260X 2GB	34.400 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	14.500 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite RC-130	14.100 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W 80+	8 700 Ft
Összesen		124.200 Ft

GAMER

Az AMD a Kaveri oldalt erőlteti az utóbbi hónapokban, de mi nem feledkeztünk meg az AM3+ platformról, ami továbbra is nagyon jó ár/érték arányt kínál a középkategóriában. Manapság a miniatürizálás lett a divatos téma az asztali gépeknél is (lásd még a Shuttle barebone cikkünket a 84. oldalon), ám itt még teljes méretű ATX-es konfigot állítottunk össze. Aki szeretne mégis ennél kisebbet, szinte azonos áron válthat MicroATX formátumra is – ebben az esetben is minden szolgáltatást megkap, és a teljesítményből sem veszít. Ha még egy pár ezer forintot tudunk a gépre szánni, érdemes Black Edition HDD-t választani.

Alaplap	ASRock 970 Extreme4	22.600 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	28.300 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev. 2	6.200 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX Blu DDR3-1600 CL9 KIT	22.300 Ft
Videokártya	Sapphire R9 270X 2 GB OC	53.800 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	14.500 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	11.000 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13.700 Ft
Összesen		176.800 Ft

ULTRA

A legújabb NVIDIA-akciónak különösen örülhetnek az ULTRA játék-PC-t építők. A konfigurációba választott, továbbra is pofátlanul olcsónak számító, holott igen erős MSI GTX 770-hez nemcsak játék az ajándék: a hangulatos Daylight mellett ugyanis egy Cooler Master gamer kezdőszettet is kapunk, ami egy billentyűzetből és egy egérből áll – mindkettő abszolút vállalható játékosperiféria, így három légy üthető le egyetlen csapással. Ugyan már hallani híreket egy közelgő Intel platformfrissítésről, emiatt még senkinek nem érdemes aggódnia, hiszen ez az összeállítás még jó darabig abszolút megállja a helyét a játék-PC-k világában.

Alaplap	ASUS Maximus VI Hero	52.000 Ft
Processzor	Intel Core i5-4670K	58.900 Ft
CPU-hűtő	Scythe Ninja 3 rev. B	12.800 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX Blu DDR3-1600 CL9 KIT	22.300 Ft
Videokártya	MSI Twin Force GTX770 OC 2 GB	83.800 Ft
Merevlemez	WD Green 3 TB 5400 rpm	28.000 Ft
SSD	Samsung SSD 840 Evo 250 GB	41.500 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Fractal Design Core 3000	18.200 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	19.900 Ft
Összesen		341.800 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; **Piros kiemelés:** árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

A hazai SSD-piac jelenleg nagyjából egyjátékos módban fut, vagyis van a Samsung, amely a 120 GB-os és afeletti kapacitású modellekből a legtöbbet adja el – nem véletlenül. A nyomott árakkal nem igazán tud versenyezni a többi gyártó, bár azért van pár életképes konkurencia. Technológiailag és sebességben vannak még nagyon jó SSD-k, megbízhatóságban pedig a legújabb Intel SSD 730-ra érdemes odafigyelni. Ennél saját Intel vezérlővel találkozunk, és a garancia is 5 év. Nagy kérdés még az OCZ, amit megvásárolt a Toshiba – remélhetőleg hamarosan Toshiba márkanév alatt újra találkozhatunk az Indilinx vezérlős tárolókkal.

KINGSTON
V300 60 GB

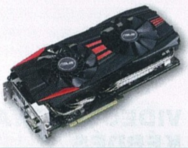
13.600 Ft

ALTERNATÍVA Samsung SSD 840 EVO 250 GB **41.500 Ft**

VGA

Az AMD nem tud leállni az átnevezésekkel, és máris egy újabb modellt dobott piacra, R9 280 jelzéssel. A hiányzó „X" a gyengébb modellt jelöli, vagyis szerényebb teljesítményt olcsóbban. A „szerény" jelzőt azért itt ne vegyük olyan komolyan, mert a 280-as logikusan erősebb, mint a 270X, és a Crysis 3-at leszámítva minden játék fut rajta maximális részletesség mellett is 30 fps-sel. Ennek a fordítottja a GeForce GTX 750 Ti, ahol a Ti az erősebb verzióra utal – a valóságban azonban már az is árulkodó jel, hogy nem kell külön tápcsatlakozás a kártyának, így inkább az alsó-középkategóriás sebességet hozza. Szerencsére ehhez versenyképes ár is társul.

ASUS
R9 290 DC2OC 4 GB



127.200 Ft

ALTERNATÍVA MSI Twin Frozr GTX770 OC 2 GB **83.800 Ft**

MONITOR

A monitorgyártás nem épp a legnépszerűbb ágazat manapság, pedig igény lenne a jobb, nagyobb felbontású, de legfőképpen megfizethető kijelzőkre. Nos, a Dell új készülékét csak erős túlzással nevezhetjük pénztárcabarátnak, de be kell látni, hogy ez a tudás ma közel 300 ezer forint. Cserébe egy olyan 24 colos monitort kapunk, ami 4K felbontású, a képe pedig csodálatosan szép. Az óriási felbontás persze szuperül kihasználható, és nem tagadjuk, hogy a játékok is bámulatosan festenek rajta, de aki ilyen monitort vásárol, annak VGA kártyát is a 150 ezer forint feletti mezőnyből kell választania (akár kettőt is rögtön).

SAMSUNG
S24C570HL

55.800 Ft

ALTERNATÍVA Dell UP2414Q **291.700 Ft**

MEREVLEMEZ

Az SSD-k megjelenése után sokan úgy gondolták, hogy 2014-ben már csak a múzeumban láthatunk majd hagyományos merevlemezt. Nos, ez nem így alakult, sőt, a mai napig túlnyomórészt HDD-ket szerelnek az új gépekbe. Szerencsére azért sokszor láthatunk már gyorsítótárnak használt, kis kapacitású SSD-t a lassú, de nagy tárhelyet biztosító HDD-k mellett. Ez jelentősen javítja az átlagfeladatok sebességét, és ha megfelelő az alaplapunk, mi is könnyedén elkészíthetjük otthon. Persze, amikor már 13 ezer forintért lehet 60 GB-os SSD-t kapni, lehet, hogy jobban megéri egy takarékos rendszert telepíteni tisztán SSD-re.

WD
AV-GP 7200 rpm 2 TB

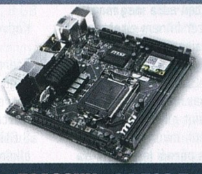
23.500 Ft

ALTERNATÍVA WD Black 1 TB **20.500 Ft**

ALAPLAP

Ha új alaplapot választunk, már nem igazán fogunk EFI támogatás nélküli modellt kapni, ami jó hír, mivel erre egyre nagyobb szükségünk is lesz. Az UEFI aktiválásával gyorsabb indulás, nagyobb stabilitás és biztonság jár, de persze némi szívás is van vele, ha nem megfelelő rendszerrel és beállításokkal próbálkozunk. Például a SteamOS-hez már kell az EFI (bár a béta még enélkül is indul), és várhatóan a következő Windowsnál sem lesz már opcionálisan választható paraméter. Ha kisebb méretű, mATX vagy mITX játék PC-be választunk alaplapot, számoljuk meg, hogy mennyi ventilátort fogunk használni, mert a gyártók ilyenkor hajlamosak spórolni a csatlakozókkal.

MSI
MSI Z87I



33.300 Ft

ALTERNATÍVA Gigabyte F2A88XN **24.500 Ft**

PROCESSZOR

Az Intel olyan ütőkártyát húzott elő az ingujjából márciusban, amitől minden veterán PC-s szimplán lefordult a székről. Idén nyáron lesz 20 éves a Pentium márka, aminek tiszteletére elkészül egy speciális Pentium processzor. Ez LGA1150-es foglalatba illeszkedik, olcsó lesz, de ami a legfontosabb, hogy „K" besorolást kap, vagyis a szorzóáramköre nem lesz lezárva. Márpedig ez azt jelenti, hogy érkezik egy olcsó, egekbe tuningolható Pentium – pont úgy, mint a régi szép időkben. A Haswell alapú Pentiumok már eddig is egészen jók voltak (lásd Basic konfigunkat), de ez a modell már most a kedvencünk.

AMD
FX-8320

38.400 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-4440 **44.800 Ft**

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

VIDEOKÁRTYA-KÉRDÉS

Kedves PC Guru!

Azért írok nektek, mert új videokarit szeretnék venni a gépembe. Itt a jelenlegi konfigurációm:

- Alaplap: AMD Athlon II X4 630
- RAM: 4 GB
- VGA: Nvidia GT 240

Lehetőleg olyat szeretnék, amin az idei és a jövőre megjelenő játékok is elfutnak.

A választ előre is köszönöm:
BALAGE

Kedves BalAge!

Egyetlen fontos dolgot felejtettél csak el megemlíteni, ez pedig a rendelkezésre álló keret. Viccelődhetnék azzal, hogy egy GeForce GTX 780-nal vagy egy Radeon R9 280X-szel biztos, hogy nem lőhetsz mellé, de nem teszem. Kiindulva a GT 240 annak idején betöltött szerepéből, szerintem házon belül a GeForce GTX 750-nel járnál arányaiban a legjobban, az AMD portékái közül pedig a Radeon HD 7770, illetve mostani nevén R7 260X ajánlható.

GAMER NOTEBOOK

Kedves Patrik!

Azzal a kérdéssel fordulok hozzád, hogy jelenleg mely gamer laptopok a legjobbak a 300-350.000 Ft közötti árkategóriában? A gépet leginkább játékra, filmezésre, netezésre használnám.

Ezenkívül még azt szeretném megtudni, hogyha valami miatt mégis PC-t vennék (a PC Guru Ultra konfigját fontolgatom) akkor jó-e ahhoz a 3-4 éves GIGABYTE CHASSIS házam, vagy van olyan eleme a konfignak, ami nem kompatibilis vele (lehet, hogy jó nagy hülyeséget kérdezek, de a hardverek nem az erősségeim. A válaszodat előre is köszönöm. **DANI**

Kedves Dani!

A gépházat nyugodtan megtarthatod, ha asztali gépet vennél, semmi nem akadályoz meg benne téged, hogy az Ultrát vagy más hasonló teljesítményű erőművet beleköltöztess. Ami a notebookot illeti, ebben a kategóriában elsősorban a Lenovo IdeaPad Y510p kétkártyás (SLI-s) változatát ajánlom, ebben egy négymagos Core i7 és két GeForce GT 750M dolgozik. Az olcsóbb verzióban „csak" egy videokártya van, vele árban a Dell – egyébként nagyon klassz – Inspiron 7537-ese van versenyben. Talán a billentyűzete gyengébb, mint a Lenovóé, viszont elegánsabb és könnyebb is.

A teljesítményért folytatott versenyben az Asus G750-es szériájára érdemes még odafigyelni, amelyet per pillanat nem nagyon lehet kapni, de ennek csak az az egyszerű oka, hogy a GeForce GT 700-as szériát 800-asra cseréli a gyártó, a belépőváltozatok (GTX 860M-mel) lehet, hogy beleesnek majd az általad preferált árkategóriába. Egyetlen szépséghibájuk, hogy 17,3"-os kijelzővel rendelkeznek, így ha hordozni szeretnéd a notebookot, akkor ez a sorozat gyakorlatilag ki is esett.

ÉLET A RAZER KRAKEN PRO UTÁN

Helló, Patrik!

Ismét a segítségedet szeretném kérni. Sajnos 1 év és 1 hónap után a drága Razer Kraken Pro fülesem úgy döntött, hogy már nem szólaltat meg zenét a jobb oldalon. Elvittem szerelőhöz, az megállapította, hogy pont középen szakadt el a drót, ami ráadásul olyan pici, hogy nem tudja pótolni. Most elvittem egy másik szerelőhöz, de szerintem ő is ugyanazt fogja mondani. Így hát gondolkodni kezdtem, hogy milyen füles éri meg a legjobban, és rád gondoltam, hátha te tudnál ebben segíteni. Nincs nagy elvárásom, körülbelül úgy szóljon, mint a Kraken, viszont NE legyen Razer. Kicsit gyanús nekem, hogy egy hónappal a gari lejárta után adta meg magát, ráadásul úgy, hogy egyszer le nem ejtettem, még egy karc sem volt rajta, szóval olyan füles kellene, ami vagy bizonyítottan bírja hosszú ideig, vagy pedig 2/3/4 év garanciát adnak rá. Telefonhoz is használnám, úgyhogy jack-dugós legyen, valamint mikrofonos, de azt el lehessen úgy rejteni, mint a Krakennél. Végül nagy, fülre simulós párnái legyenek, és az értéke ne haladja meg a 20.000 Ft-ot.

Ha ezeknek a feltételeknek egy fülhallgató sem felel meg, akkor lehet veszek megint egy Krakent. Segítségedet előre is köszönöm!
ROLOCA

Kedves Roland!

Először is van egy jó hírem, ugyanis a Razer Kraken Próra két év garancia van, így érdemes megnézned a jótállási jegyedet, hogy biztosan egy év garanciával kaptad-e (bár ezt gondolom, már megtetted). Ha esetleg ez lenne a helyzet, akkor viszont tudod, hogyha újra ezen füles mellett döntesz, akkor már kétéves jótállással kell számolnod. Én azt mondom, hogyha a vezeték szakadásán kívül semmilyen problémád nem volt vele, akkor nem kockáztatnék egy másik headsettel, adtam el már jó párat évekkel korábban mindenféle okok miatt.

Ha vállalkozó szellemű vagy, esetleg ki tudod próbálni a szóba jöhető alternatívákat, akkor a Steelseries Spectrum 4XB-jét, illetve Siberia v2-jét érdemes közelebbről szemügyre venni. Az Asus Republic of Gamers sorozatába tartozó Orion is megfelel a követelményeidnek, ám ott a plusz hangkártyát nem nagyon lehet eltávolítani a vezetékről, így azt utcán való viselethez már nem igazán ajánlanám – függetlenül attól, hogy a mikrofonja szinte teljesen elrejthető.

Ha egy hajszálnyi kétely is felmerül benned ezeknél (vagy más, itt nem említett, de szóba jöhető megoldásoknál), szólaljon meg rögtön a vészharang, hogy járt utat járatlanért elhagyni nem érdemes. Túl sokba kerülnek ahhoz, hogy utána szenvedni kelljen vagy a használatukkal, vagy az eladásukkal – pár ezer forintot és rengeteg időt kidobva a kukába.

50 EZER FORINTÉRT MILYEN JÁTÉKGÉPET?

Kedves PC Guru, kedves Patrik!

Szeretnék venni egy asztali PC-t, de a segítségeteket kérem. 50.000 Ft értékben szeretnék venni, de nem tudom, hogy milyet. Néztem már, de nekem játékra kellene. Van 3 GHz-es, de nem tudom, azok jók-e. Szóval a kérdés: milyen asztali PC-t vegyek 50.000 Ft-ért? Válaszotokat előre is köszönöm.

Kedves Nándor!

Az a szomorú hírem, hogy 50 ezer forintért szerintem még asztali gépet sem nagyon lehet venni, ha ragaszkodunk az új alkatrészekhez, nemhogy játékra alkalmasat. Ha használt alkatrészek is szóba jöhetnek, akkor már van némi remény, hiszen a ma már öregnek, de még mindig egész használhatónak számító Core 2 Duo processzorok (E6750, E8200 stb.) alaplappal együtt megkaphatók 13-15 ezer forint körül, viszont a méregdrága memória (akár DDR2, akár DDR3, alaplaptól függően, rendszerint az előbbi), amiből 4 GB kellene alsó hangon 6-7 ezer forint még használtan is.

Ami a játékok teljesítményét a leginkább befolyásolja (videokártya), szintén az ablakban, egy ma is használható Radeon HD 6770 13-14 ezer forintba kerül, és akkor tartunk nagyjából 35 ezer forintnál. Kellene még merevlemez (7-8 ezer forint körül már lehet vadászni alig használt 320 GB-osokat), ház, illetve valami megbízhatóbb (Chieftec, Corsair, FSP stb.) tápegység, és már el is értük vagy meg is haladtuk az 50 ezer forintot. DVD-író még az ablakban, illetve ha a processzor mellé nem adnak hűtőt, akkor 1-2 ezer forintot arra is el kell költeni. A kérdés az, hogy megéri-e ennyi pénzt áldozni egy olyan gépre, amelyen már most is csak a szokásosnál nagyobb kompromisszumokkal lehet játszani, és másfél-két év múlva jó eséllyel már használhatatlan lesz arra, amire te szeretnéd.

Ha vannak esetleg olyan ismerőseid, akik Xbox 360-nal vagy Playstation 3-mal rendelkeznek, akkor én ebből a pénzből inkább egy vadonatúj konzolt vennék (pont kijön belőle vagy az egyik, vagy a másik), ami persze tévére kötve adja az igazi élményt, de egy épkézláb monitoron se rossz. A játékokat pedig kölcsönkérheted, ha nem akarsz sűrűn vásárolni (itt jegyzem meg, hogy a használtpiac – főleg a PS3 esetében – nagyon pörög, így ha nem akarsz megtartani semmit, akkor miután végigjátszottad, 1-2 ezer forint buktával rögtön tovább is adhatod, már ha eleve használtan vetted őket).

GÉPFEJLESZTÉS

Gépem most:

- CPU: DualCore AMD Athlon II X2 250, 3000 MHz (15 x 200)
- Alaplap: ASRock N68C-GS FX (2 PCI, 1 PCI-E x1, 1 PCI-E x16, 2 DDR2 DIMM, 2 DDR3 DIMM, Audio, Video, Gigabit LAN)
- RAM: 2X2GB (DDR2-800 DDR2 SDRAM) Videokártya: AMD Radeon HD 7700 Series (1024 MB)

Játékokhoz kellene (pl. BF4, Titanfall). 8 GB RAM-ot szeretnék bele, vagy egy 8 magos procit. Melyik lenne a fontosabb, és mennyibe kerülne?

Kedves Peti!

Egyértelműen a processzor mellett tenném le a voksom, attól függetlenül, hogy az általad említett két játék ki tudja használni a 8 GB memória által biztosított plusz "tárhelyet". A videokártyád még elég erős ahhoz, hogy akár közepes részletesség mellett is játszható értékeket produkáljon, viszont tekintettel arra, hogy a Titanfall legutolsó ismereteim szerint elsősorban egy multiplayer játék, oda már egyértelműen kellene egy jóval erősebb processzor, mint a mostanid.

Mielőtt azonban a cserére sor kerülhetne, mindenképpen javaslom a legfrissebb BIOS (az alaplap működését befolyásoló alapvető szoftver) beszerzését az Asrock honlapjáról (http://tinyurl.com/p9x5rfb). A helyzet azonban nem annyira egyszerű, mint amilyennek látszik elsőre, köszönhetően annak, hogy egy speciális alaplapról van szó ebben az esetben. A specialitását az adja, hogy a négy memóriafoglalat közül csak kettő az, amely a most is használatban lévő DDR3 típusú RAM-okat fogadja, a másik kettő pedig még az előző generációs DDR2 modulokat. Te jelenleg két DDR2-es memóriát hajtasz ebben a deszkában, amely meghatározza, milyen processzorokat használhatsz anélkül, hogy a memóriákat cserélned kellene – az alaplap ugyanis egyszerre nem képes kezelni mindkét típust, tehát vagy az egyik típust használod, vagy a másikat.

Ahhoz tehát, hogy 8 GB RAM-od legyen, mindenképpen szükséged lesz 8 GB DDR3-1333 vagy DDR3-1600 típusú memória modulra (2x4 GB vagy 1x8 GB kiszerelésben), ugyanis DDR2-es modulokból nem létezik halandó ember számára megfizethető 4 GB-os modul, amelyből neked ráadásul kettő is kellene – magyarul az előző generációs típusból neked jelenleg a maximális mennyiség foglal helyet az alaplapodon. Ez azt jelenti, hogy amennyiben nem tudod értékesíteni a jelenlegi két memóriamodulodat (melynek használt piaci értéke nagyjából 9-10 ezer forint), úgy a 8 GB DDR3-as modulok teljes vételárával (22-23 ezer forint) kalkulálnod kell.

További rossz hír, hogy ez csak az egyik probléma. A nyolcmagos processzorok ugyanis Socket AM3+ foglalattal rendelkeznek, ami egyben azt is jelenti, hogy DDR2-es memóriavezérlő hiányában már csak és kizárólag DDR3 modulokkal képesek együttműködni. Magyarán szólva, ha te nyolcmagos processzort szeretnél (mondjuk a legolcsóbb FX-8320-at, amely 38 ezer forintba kerül), akkor a memóriákat mindenképpen cserélned kell. Némileg jó hír, hogy amennyiért el tudod adni a két darab 2 GB DDR2-es modult, annyiért tudsz venni egy 4 GB-os DDR3-asat (11-12 ezer forintért), így ez a fajta kötelező csere pénzedbe nem igazán kerül, viszont foglalkozni kell vele, amely viszont az idődet emésztheti fel. Amennyiben tehát processzort szeretnél cserélni, először frissítened kell a BIOS-t, aztán a DDR2-es memóriádat DDR3-asra cserélni, majd végül jöhet maga a processzor cseréje. A visszajelzések alapján a nyolcmagos AMD CPU-khoz mellékelt gyári hűtő se nem hatékony, se nem halk, így tízből legalább nyolc tulajdonos azt tanácsolja, hogy a leendő tulajok rögtön vegyenek egy normális processzorhűtőt a CPU mellé, a gyárit pedig hagyják a dobozban és tekintsenek rá úgy, mintha nem is létezne. A gond az, hogy egy rendes processzorhűtő (pl. Coolermaster HyperTX3 EVO) újabb 6-7 ezer forintos kiadást jelent. A jelenlegi Athlon II X2 250-edet egyébként nagyjából annyiért lehet eladni, amennyiből ez a plusz hűtő kijön: 6 ezer forint.

Összesítve tehát az itt elhangzottakat, ahhoz, hogy nyolcmagos processzor duruzsoljon az alaplapodban, legalább 50 ezer forintot kell elköltened (38 ezer a processzor, 12 ezer a 4 GB DDR3-as memória modul), és legfeljebb 15 ezret tudsz ebből faragni a régi processzorod és memóriamoduljaid eladásával. A különbség tehát alsó hangon 35 ezer (plusz hűtővel 41-42 ezer), ha pedig nem tudsz semmit eladni (amit azért kétlek), akkor a teljes vételárral kell kalkulálni, ami 50-57 ezer forint. Ha a 8 GB memória a cél (amelytől nem feltétlenül lesz lényegesen gyorsabb a géped, legfeljebb a töltési idők csökkenhetnek, és a Windows rugalmassága javulhat), akkor 2 darab 4 GB-os DDR3 modult kell venned, amely 22-23 ezer forintba kerül (a kettő összesen), a mostaniakat eladni (9-10 ezer forintért), így ez a móka lényegesen olcsóbban megúszható, igaz, játékok szempontjából sokkal kisebb jelentőséggel is bír.

A processzorcserénél érdemes elgondolkodni azon, nem lenne-e bölcsebb döntés egy jóval kevesebbet fogyasztó, olykor talán jobb teljesítményre is képes Intel Core i3-4130 (29 ezer forint), még akkor is, ha ehhez alaplapot is kell cserélned (a mostanit nagyjából 6 ezer forintért tudnád eladni, egy hasonló képességű újat 13-15 ezer forintért már kapsz). Ehhez szintén ki kell cserélned a memóriát DDR3 típusúra, viszont nem kell plusz hűtőt venned, mert a gyári Intel megoldás egész hatékony és nem is túl hangos. Ebben az esetben az elköltendő pénz 56 ezer forint (29 ezer forint a processzor, 12 ezer a 4 GB DDR3 memória, illetve 15 ezer forint az alaplap), amit a lecserélendő alkatrészek eladásával tudsz nyerni, az pedig 21 ezer forint.

Ha az AMD-s rendszer esetében a kötelező hűtőcserét is számításba vesszük, akkor az inteles rendszer esetében majdnem kijön egy második 4 GB-os memóriamodul is, így egyszerre tudnál processzort és memóriát is bővíteni. Érdemes tehát leülni egy kockás papírral és alaposan átgondolni a dolgokat, már csak azért is, mert az inteles rendszer esetében garantált, hogy van hova továbbfejleszteni a jövőben (ugyanis még ha nem is jön több LGA-1150-es foglalatba tartozó központi egység, a meglehetősen szélvész Core i7-4770-et használtan idővel megfizethető áron lehet majd kapni), míg az AMD esetében ez egy erősen nagy kérdőjel egy ilyen régi alaplap esetében, mint amilyet most használsz.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

A múlt havi képdöpping után márciusban kicsit alábbhagyott a levélírók lendülete, sőt, kép sem érkezett annyi, mint egy hónapja, de azért csak megtelt annyira a levelesláda, hogy most sem maradtok Levrov nélkül. Szerencsére a márciusi LEVKÉPROV pár embert megihletett, úgyhogy ezennel ismét életre keltettem a Paparazzo rovatot, amibe mostantól minden hónapban várom a jobbnál jobb fotókat. A Himalája tetejéről ugyan még nem érkezett hiteles felvétel (bár egyéb próbálkozók azért voltak...), de a remény hal meg utoljára, szóval hajrá, vigyétek a Gurut a nagyvilágba, és készítsetek minél klasszabb fényképeket! Figyelem, Kékestető és Dubaj már foglalt, szóval ide már hiába utaztok.

DAYZ TÉRKÉP A FALRA

Üdv Bate!

Az előző számban a „DayZ útmutató kezdőknek" rovat igen hasznos volt számomra. Már régóta terveztem megvenni a DayZ-t, de egy kicsit féltem attól, hogy esetleg mégsem tetszik nekem a játékmenet. Az útmutató elolvasása után elhatároztam magamat, hogy megveszem a játékot és kipróbálom magamat túlélőként. Néhány fontosabb dolog feljegyzése után (pl: milyen fegyverbe milyen ammó megy bele stb...) elkezdtük a játékot néhány barátommal, mert ők is megvették velem együtt. Elképesztően tetszik, magával ragadott, és egyszerűen amióta megvan, másra sem bírok gondolni. Rengeteg órát tettem már bele, és még mindig nem bírom abbahagyni annak ellenére, hogy már szinte egy fullos karaktert tudhatok magaménak. Rajongásom jelképéül pedig arra gondoltam, hogy a szobámban üresen álló falfelületet befedem egy 1,5 m x 1,5 m-es DayZ térképpel. Ebben szeretném a segítségedet kérni. Kerestem a neten térképeket, de nem találtam az igazit. Nagyon sokat tudnál segíteni azzal, hogy ha esetleg el tudnád küldeni az előző szám mellé adott térképet kicsit felnagyítva és nagyobb felbontásban. Előre is köszönöm, ha ezt meg tudod tenni.

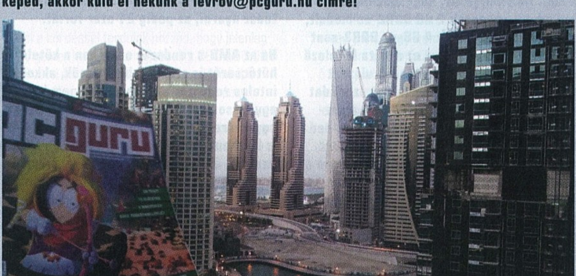
BENCE

Mit is mondhatnék... Először is sajnálom, hogy sikeresen megfertőztelek, és elárulom, hogy teljes szívemből átérzem amit írtál, hiszen a mai nappal bezárólag 155 óranyi játékidőm van a DayZ-ben, és hiába bugos, hiába csak alfaállapotú, még mindig nem untam meg, és sokszor alig várom, hogy újabb kalandokat élhessek át benne. Nem tudom, hogy utoljára mikor ragadott ennyire magával egy játék, de örülök, hogy megint van valami, amiért őszintén tudok lelkesedni.

Ami a térképet illeti, a magazinhoz járó változat eredetijét nem tudom veled megosztani (és hát nem is lenne elég nagy ahhoz, hogy felférjen a faladra), viszont van annál egy sokkal jobb megoldás, ugyanis létezik egy 334 megapixeles változat, amit az alábbi linkről tudsz letölteni. Ez nem csak a faladra lesz elég, de ha kell, még a házatokat is beterítheted vele: http://bit.ly/dayzterkep

PAPARAZZO ROVAT

Régi olvasóink tudják, hogy korábban volt már ilyen rovat a Levrov hasábjain, és mivel ebben a hónapban is kaptunk érdekes képeket, úgy döntöttem, hogy itt az ideje feltámasztani a levelezési rovat ezen részét. A lényeg, hogy különleges helyeken fotózzátok le a PC Guru magazint. Az április képet Sáfár Botondtól kaptuk, és ha nem esne le elsőre, akkor eláruljuk, hogy a kennys Guru ezúttal Dubajba látogatott. Ha neked is van ilyen világjárós képed, akkor küld el nekünk a levrov@pcguru.hu címre!



AZ ALKOHOL ROSSZ

Kb. egy hónapja történt, hogy hétvégén a páromnál aludtam. Fekűdtünk az ágyban, filmet néztünk, közben kortyolgattuk a boroskólánkat, ettük a rágcsálnivalót. Tudni kell, hogy az asztal alatt helyezkedik el a számítógépe, a gépház pedig rácsos felül és oldalt is. Párom nyúlt volna az asztalra a boroskóláért, de rosszul fogta meg a poharat, és kiborult a tartalma, rá az asztalra, onnan pedig folyt lefelé a számítógépre, és szivárgott be a gép belsejébe. Gyorsan kihúztuk a gépet, kicsit megtörölgettük, aztán lefekűdtünk aludni. Másnap reggel a gép nem kapcsolt be. Párom szerint az alaplap ment tönkre, azóta is szervizben van az említett alkatrész, szegény pedig nagyon szomorú, hogy nem tud számítógépezni. :)

DÓRA

Kicsit meglepődtem ezen a levélen, és rögtön az jutott az eszembe, amit általában már az iskolában is igyekeznek az ember fejébe verni: AZ ALKOHOL ROSSZ, ÉRTEM? Ha nem hinnétek nekem (illetve a nálam is okosabbaknak az

iskolában), akkor elég csak újra elolvasni a fenti levelet. Nem mondom, hogy ha vízzel történik ugyanez, akkor nem más lett volna a végeredmény, de Dóra levele is tökéletes bizonyíték arra, hogy az alkohol nemcsak az emberi szervezetre káros, de az alaplapokra is. Hogy a többi komponenst már ne is említsem. Szóval még egyszer: az alkohol rossz! A gépeiteket is csak mértékkel locsoljátok vele!

Ami viszont a barátodat illeti Dóra, nézd a dolgok jó oldalát. Mivel játszani nem tud, több ideje lesz veled foglalkozni. Plusz, ha túlságosan belemerülne valamelyik játékba, akkor már azt is tudod, hogy mi a teendő: csak keverned kell egy újabb adag boroskólát...

MÁR MEGINT DAYZ

Kedves PC Guru!

Azt szeretném kérdezni, hogy sok-sok DayZ útmutatást és még térképet is kaptunk. Már csak az a kérdésem, hogy mikor kapjuk meg az újság mellé a teljes játékot?

JEGES MEDVE

Ássunk egy kicsit a dolgok mélyére, itt ugyanis akad néhány olyan probléma, ami útját állja annak, hogy a DayZ a közeljövőben (vagy akár valaha) teljes játék legyen. Egyrészt a program még nincs kész, alfastátuszban van éppen, és úgy 2015 végéig nem is nagyon várható, hogy az alkotók elkészüljenek az 1.0-s, tehát a véglegesnek nevezhető verzióval – félkész játékot meg csak nem raknánk a PC Guru mellé (még akkor se, ha én egyébként kifejezetten jónak tartom már most is, és ezzel töltöm a szabadidőm jelentős részét).

A másik jelentős hátráltató tényező, hogy a DayZ nem olcsó mulatság, 24 eurót kérnek érte a Steamen, ami testvérek között is majdnem 8.000 Ft, és abban is biztos lehetsz, hogy a játékot Bohemia a két szép szemünkért nem adná nekünk olcsóbban, de ha még meg is kapnánk féláron (amire az esély nagyjából nulla), akkor is úgy meg kellene emelni a PC Guru magazin árát, hogy azt ember nem vásárolná meg... Szóval ezek alapján azt kell mondanom, hogy a DayZ teljes játékként való felbukkanási ideje a Guru mellett valahol a „soha" és a „majd ha pöttyös tehenek hullanak az égből" között várható. Sajnos – teszem hozzá.

GTA V FIASKÓ

Üdv PC Guru!

Hosszú kimaradás után, nagyon örülök, hogy sikerült beszereznem a 14/03-as Gurut. Nagyon jó kis magazin lett. Igazából a címlap fogott meg. Igaz, nem nézem a sorozatot, de akkor is megtetszett. A tartalomra nem vesztegetem a szót, mivel a megszokott minőséget hozza. Ehhez a laphoz kapcsolódik egy kissé vicces, kissé lélekbetaposó élményem. A játékmentőöv részlegen egy Peti nevű olvasó a GTA V-höz kapcsolódó kérdést tett fel. Na, kíváncsi lettem, hogy mi lehetett a problémája. Elolvastam, majd a válasz következett, melyben ez állt, idézem: „Ez egy bug, újra kell kezdeni ezt a mellékküldetést. Ha konzolon tolod, akkor egy újraindítás sem árt a gépnek." Hirtelen arra gondoltam, hogy valami nem stimmel. De mi? Elolvastam megint, és megakadt a szemem a következőn: „Ha konzolon tolod..."

Mondom, biztos a GTA IV-hez jött az írás. Felnézek a címe: GTA V. Majd megint a válaszra. De hát a GTA V nincs is másra, csak konzolra! Hirtelen az egyik szemem sír, a másik nevet életérzés ragadott magával. Ezeknek a Gurusoknak aztán van bátorságuk ily kegyetlen módon megviccelni az egyébként is vérző szívű játékostársadalmat. Vagy éppen tudnak valamit, amit a játékosok már régóta sejthetnek. De az sem kizárt, hogy egyszerűen hibáztak. Hiszem az ember nagyon igyekszik megfelelni az egyébként nem is olyan kicsi elvárásoknak, így megesik, hogy hibáznak. Ti is csak emberek vagytok, akiknél előfordulnak hibák. De ez így van jól. További sok sikert a laphoz, és remélem még sok-sok évet kihúztok majd.

Egy össze-vissza olvasó olvasótok.

IMRE

Számomra egy picit furcsa, hogy ez ennyire felkeltette az emberek érdeklődését, mondom ezt azért, mert nem te vagy az egyetlen, aki kiszúrta ezt az apróságot (mármint nekem apróság). Mindenesetre Tika megtette a maga helyreigazítását a Mentőövben, és azt hiszem, hogy annyi hasznos tanács mellett, amennyivel ő látta el a játékosokat az elmúlt években, ennyi bakit bőven elnézhetünk neki. Sőt, még többet is. :)

Amúgy érdekes, hogy többen is ezt a hibát szúrták ki, mert az előző számban akad még pár „érdekesség". A destinys cikkben a frakciók képe lett összekeverve, az egyik indie-hírnek kámforrá vált a vége, és a DayZ útmutató egyik dobozában is maradt egy elírás. Szóval nem vagyunk tökéletesek, de higgyétek el, hogy törekszünk rá.

Te is találtál hibát? Vagy valami mást szeretnél megosztani velünk? Akkor írj levelet, méghozzá ide: levrov@pcguru.hu

NYERTESEK

Figyelem-figyelem! Megtörtént a 2014/02-es számunkban meghirdetett The Incredible Adventures of Van Helsing nyereményjáték sorsolása, és a következő szerencsések lettek gazdagabbak egy-egy The Incredible Adventures of Van Helsing Complete Edition Steam-kóddal:

- **Brassnyó Levente**
- **Vasvári Zoltán**
- **Gesztei László**
- **Traier-Kiss Roland**
- **Uzonyi Anett**

A nyerteseket e-mailben értesítettük, és ezúton is gratulálunk mindenkinek!

A HÓNAP LEVELE

Szia Bate!

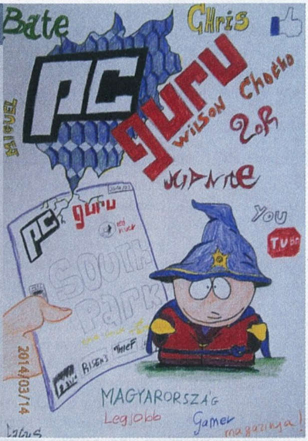
Tegnap megszereztem a márciusi PC Gurut, és színt vittetek az életembe. December óta figyelem a lapot, mert mindig is érdekelt a gamer világ. Mindegyik cikketek elolvasom, minden YouTube videótokat láttam már. Egyszerűen rajongóvá váltam. Minden hónap elején van bennem egy kis izgatottság, hogy milyen lesz az új szám. Az az igazság, hogy nekem az új Guru kibontása a kedvenc részem. Szenzációs érzés, amikor az érintetlen magazint a kezemben tartom. A barátaimmal folyton átolvassuk az újságot közösen, és megbeszéljük, hogy az adott játék tesztje mennyire jogos. Egy kérdés felmerült bennem, hogy az adott lap készítése mennyi időtöket veszi igénybe? Nagyon becsülöm a munkátokat, és köszönöm, hogy minden hónapban ekkora örömet okoztok nekem. Nos, a márciusi szám megihletett és készítettem nektek egy rajzot. Remélem tetszik!

Lacus

Hogy tetszik-e? Nem. Ugyanis egyenesen imádom! Az egész PC Guru szerkesztőség nevében köszönöm, hogy ilyen sokat dolgoztál vele és elküldted nekünk ezt a képet, feldobtad vele a napunkat. Még a Facebookra is kiraktuk, és ott több mint 250 like-ot kapott.

Ami a kérdésedet illeti, a lap általában három hét alatt készül el, de van, amikor még ennél is több időt vesz igénybe. A tartalomtól függ a dolog.

A Hónap levele ezúttal egy PC Guru-s pólót, egy Mass Effect 3-at és egy különszámot ért! Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!



PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **30.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

LEGO BATMAN KALANDJAI LONDONBAN

Az áprilisi PC Guru magazin (egyik) címlapsztorija a **Batman: Arkham Knight** (a másik a The Crew), amit Bate Londonba utazva tudott egész közelről szemrevételezni. Ám főszerkesztőnk ezúttal nem volt egyedül, hiszen elkísérte **LEGO Batman** is, és a kalandról egy kisebb fotósorozat is készült, amit most meg is osztunk veletek. Láthatjátok a Sötét Lovagot a csomagjával útra készen, a londoni reptéren, egy különleges Arkham Knightos uzsonnával, és még városnézésre és facebookozásra is jutott idő!

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: www.youtube.com/pcguruonline

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban pedig **Lor**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor tölts le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

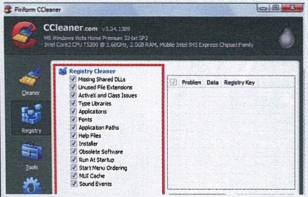
PC GURU LIVE videotesztek

Szerencsére ebben a hónapban sem maradtok le kedvenc videotesztjeitekről, hiszen PCG Live rovatunkba öt nagyszerű bemutatót pakoltunk fel, melyeket most is szeretett szerkesztőitek kommentáltak. Lelkeket mentettünk a Diablo III legújabb kiegészítőjében, mindent apró cafatokra szeltünk az MGR: Revengeance-ben, jókat röhögtünk a South Park játékon, kanalakat és egyéb családi ezüstöt lopkodtunk az új Thiefben, és óriásrobotokkal küzdöttünk a Titanfallban.

JÁTÉKVIDEÓK előzetesek

DVD-mellékletünk videók könyvtárát érdemes megnyitni áprilisban is, hiszen ismét olyan nagyfelbontású előzetesekkel várunk ott benneteket, melyeket vétek lenne kihagyni! Ha csak pár videó megnézésére van időtök, akkor semmiképpen ne szalasszátok el a borítónk alaptémájaként is szolgáló új Batman-játék eszméletlenül hangulatos CG előzetesét, illetve kattintsatok egyet a Battlefield 4: Naval Strike trailerre is, amiben ismét tetőfokára hág az akció, repül az ólom, szakad az acél, vagyis dúl a háború!

TURKÁLÓ CCleaner



Felhasználói programokat rejtő Turkáló rovatunkat áprilisban is felfrissítettük új verziószámú szoftverekkel, így a gépetek megfelelő kondícióban tarthatjátok. Ehhez több hasznos programot találtok DVD-mellékletünkön, köztünk például a CCleaner nevű roppant egyszerű, kisméretű program, ami végigpásztázza számítógépetek merevlemezét és rendszerleíró adatbázisát, majd kipucolja onnan a felesleges szemetet. Ezzel esetenként rengeteg helyet szabadíthattok fel, plusz gyorsíthatjátok a rendszer működését is.

INGYENES JÁTÉK A Tale of Two Kingdoms

A Tale of Two Kingdoms egy olyan kedves kis történettel várja a bátor kalandorokat, ami a számítógépes játékok hőskorába repíti vissza a nosztalgiára éhezőket. A program egy klasszikus point 'n' click kalandjáték, így játékmenete valószínűleg ismerős lesz azok számára, akik olyan LucasArts játékokon nevelkedtek, mint a Full Throttle, a The Dig vagy a Maniac Mansion. Érdekesség, hogy bár nem mai darabról van szó, a játéknak öt különféle befejezése van, a történet pedig rengeteg mellékküldetéssel lett megfűszerezve.

VIDEOTESZTEK A DVD-N

Diablo III: Reaper of Souls • Metal Gear Rising: Revengeance • South Park: The Stick of Truth • Thief • Titanfall

PCguru DVD KING'S BOUNTY: WARRIORS OF THE NORTH 2014/04

Nether

ELŐZETES Az idő és az utolsó pillanatban beeső nagy címek sajnos kigolyózták a mostani számból a Nether előzetest, de semmi baj, hiszen májusban tényleg mindent elmesélünk a DayZ-szerű játékról, ahol ezúttal nem élőholtak intézték el az emberiséget, hanem egy súlyos fertőzés. Felcsapunk túlélőnek, és megpróbáljuk bejárni a Nether világát anélkül, hogy túl sokszor lőnének agyon minket.

Meridian: New World

ELŐZETES Ha minden jól megy, a nyár elején megjelenik az elmúlt évek egyik legambiciózusabb magyar játéka, a valós idejű stratégiák műfajába merészkedő Meridian: New World, de még a teljes változat érkezése előtt futunk vele egy nagyobb kört, és elbeszélgetünk a vezető fejlesztővel, aki szinte egymaga hozta tető alá az egész játékot.

LEGO: The Hobbit Video Game

TESZT Lekéste az első, aztán a második filmet is, a harmadikat viszont már nem várja be a Traveller's Tales. A májusi számban ízekre szedjük az új LEGO-videojátékot, amely visszatér Tolkien pompázatos világába, hogy ezúttal a Hobbit történetét mesélje el a maga humoros módján.

THE ELDER SCROLLS ONLINE

A nyomtatott sajtó átka ismét megviccelt minket: pont a leadásunkat követően jelent meg az Elder Scrolls-sorozat első MMORPG-je, így a mostani számba már nem fért be a teszt. Félni nem kell, az extra időnek hála a lehető legtartalmasabb ismertetővel készülünk a májusi számra, így garantáltan megtudod, hogy megéri-e beruházni erre az online szerepjátékra.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

MÁJUS 8-ÁN

JELENIK MEG!

GRAN TURISMO® 6
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A VILÁG A TE PÁLYÁD!
3
www.pegi.info
www.gran-turismo.com
POLYPHONY DIGITAL
PS3
PlayStation 3

A BOSSZÚÁLLÓK STÚDIÓJÁTÓL
MARVEL
AMERIKA KAPITÁNY
A TÉL KATONÁJA
A MARVEL STUDIOS BEMUTATJA CHRIS EVANS "AMERIKA KAPITÁNY:A TÉL KATONÁJA" SCARLETT JOHANSSON SEBASTIAN STAN ANTHONY MACKIE COBIE SMULDERS FRANK GRILLO EMILY VANCAMP HAYLEY ATWELL
ÉS ROBERT REDFORD MINT ALEXANDER PIERCE ÉS SAMUEL L. JACKSON MINT NICK FURY SZEREPOSZTÁS SARAH HALLEY FINN, C.S.A. ZENE HENRY JACKMAN ZENEI VEZETŐ DAVE JORDAN VIZUÁLIS EFFEKT SUPERVISOR DAN DELEEUW VIZUÁLIS EFFEKTEK ÉS ANIMÁCIÓ INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC JELMEZTERVEZŐ JUDIANNA MAKOVSKY
VÁGÓ JEFFREY FORD, A.C.E. LÁTVÁNYTERVEZŐ PETER WENHAM FÉNYKÉPEZTE TRENT OPALOCH CO-PRODUCER NATE MOORE EXECUTIVE PRODUCER VICTORIA ALONSO MICHAEL GRILLO STAN LEE EXECUTIVE PRODUCER ALAN FINE EXECUTIVE PRODUCER LOUIS D'ESPOSITO PRODUCER KEVIN FEIGE, p.g.a. FORGATÓKÖNYV CHRISTOPHER MARKUS ÉS STEPHEN MCFEELY
RENDEZTE ANTHONY ÉS JOE RUSSO
MARVEL
forumhungary.hu/amerikakapitany
ÁPRILIS 10-TŐL A MOZIKBAN
3D-BEN, IMAX 3D-BEN
ÉS 4DX -BEN IS
FORUM HUNGARY
Tizenhat éven aluliak számára nem ajánlott
16